

**PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V
DI SD NEGERI SURYODININGRATAN 2 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Maulana Priyahardanta
NIM 12108241067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD NEGERI SURYODININGRATAN 2
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016”** ini telah disetujui oleh
pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 12 Juli 2016
Pembimbing Skripsi

Dr. E. Kus Eddy Sartono, M. Si.
NIP 19610303 198702 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap menerima denda ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 12 Juli 2016

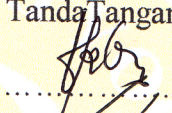

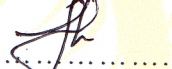
Penulis

Maulana Priyahardanta
NIM 12108241067

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD NEGERI SURYODININGRATAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016” yang disusun oleh Maulana Priyahardanta, NIM 12108241067 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 30 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. E. Kus Eddy S, M. Si.	Ketua Penguji		14-07-16
Drs. Suparlan, M.Pd I	Sekretaris Penguji		18-07-16
Prof. Dr. C. Asri Budiningsih	Penguji Utama		19-07-16

Yogyakarta, 20 JUL 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd
NIP. 19609902 198702 1 01

MOTTO

Konsentrasilah pada proses, bukan pada tujuan sebab kebahagiaan tidak ditemukan di akhir aktifitas, tetapi ketika sedang melakukannya.

(Greg Anderson)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah yang tiada tara, shalawat serta salam tercurah pada junjungan nabi besar Muhammad SAW.

Karya ini kupersembahkan untuk:

Bapak Supadi (almarhum) dan Ibu Mudasih, kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendoakan, mendidik, membesarkan, memberi semangat dan motivasi, serta mengiringi langkahku menuju jalan untuk menggapai kesuksesan, keberhasilan, dan masa depan yang lebih baik.

Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V
DI SD NEGERI SURYODININGRATAN 2 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh
Maulana Priyahardanta
NIM 12108241067

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta. Penelitian ini diadakan berdasarkan adanya permasalahan dalam keaktifan siswa selama pembelajaran IPS. Keaktifan siswa masih tergolong rendah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS ini mengalami peningkatan selama implementasi tindakan. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 75,33% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,19% menjadi 82,52%. Keaktifan siswa yang meningkat juga berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Pada siklus I nilai evaluasi IPS siswa adalah 66,67 kemudian meningkat menjadi 84,00 pada siklus II.

Kata kunci: *permainan Papan Memori, keaktifan, siswa kelas V*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Penerapan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS Kelas V di SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, bimbingan, dukungan serta saran-saran dalam penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai fasilitas pendidikan bagi mahasiswa.
2. Ketua Jurusan PSD (Pendidikan Sekolah Dasar) yang senantiasa memberi petunjuk dan ilmu, memotivasi peneliti dan memberikan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
3. Ibu Dr. Eni Zubaidah M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memotivasi, memberi petunjuk dan ilmu, serta senantiasa membimbing peneliti selama menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. E. Kus Eddy Sartono, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, petunjuk, ilmu, serta membimbing dengan ikhlas dan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi, semangat untuk terus melangkah maju.
6. Staf Perpustakaan UPT, Perpustakaan FIP, dan Perpustakaan PGSD yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti dengan baik.
7. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. selaku Kepala SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta yang telah memberikan izin bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta.
8. Ibu Sri Sundari, S.Pd. selaku wali kelas V sekaligus guru pembimbing di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta yang telah bersedia membimbing peneliti dalam mengadakan penelitian, memberi petunjuk, ilmu, serta informasi demi kelancaran pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tuaku Bapak Supadi (almarhum) dan Ibu Mudasih dan keluargaku yang senantiasa mendoakan dan memotivasi peneliti untuk terus melangkah maju.
10. Siswa SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2012, terima kasih untuk semua kebersamaan dan kerjasamanya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan demi terselesaikannya skripsi ini yang tak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa karya dalam bentuk skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan masukan dari pembaca berupa

saran dan kritik guna memperbaiki karya ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua pihak dan pembaca.

Yogyakarta, 12 Juli 2016

Penulis,

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Ciri-ciri Belajar	12
3. Prinsip Belajar	14
B. Hakikat Pembelajaran IPS	16
1. Pengertian Pembelajaran	16
2. Pembelajaran IPS	18
C. Karakteristik Siswa	21

D. Keaktifan Siswa	24
1. Pengertian Keaktifan	24
2. Jenis-jenis Aktifitas Belajar	25
3. Manfaat Keaktifan Belajar	29
E. Model Permainan Papan Memori	30
1. Model Permainan	30
2. Permaianan Papan Memori	31
F. Penelitian yang Relevan	35
G. Kerangka Pikir	37
H. Hipotesis Tindakan	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	40
1. Jenis Penelitian	40
2. Model Penelitian	41
B. Subjek dan Objek Penelitian	45
C. Seting Penelitian	46
1. Tempat Penelitian	46
2. Waktu Penelitian	46
D. Prosedur Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Observasi	51
2. Wawancara	51
3. Dokumentasi	52
F. Instrumen Penelitian	52
1. Lembar Observasi	52
2. Wawancara	54
G. Uji Validitas Instrumen	56
H. Analisis Data Penelitian	57
I. Indikator Keberhasilan	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	60
1. Kegiatan Pra Tindakan	62

2. Siklus I	61
a. Perencanaan Tindakan	61
b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan	63
c. Refleksi	71
3. Siklus II	75
a. Perencanaan Tindakan	75
b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan	76
c. Refleksi	85
B. Pembahasan	86
1. Penerapan Model permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V di SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam Pembelajaran IPS	86
2. Kendala-Kendala Model permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS	90
3. Kelebihan Model permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS	91
4. Pokok-pokok Temuan Penelitian	92
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Pembelajaran IPS dengan Model Permainan Papan Memori.....	52
Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Siswa.....	53
Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Siswa.....	54
Tabel 4. Kisi-kisi Wawancara Guru.....	55
Tabel 5. Kriteria Tingkat Keberhasilan Keaktifan.....	58
Tabel 6. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I.....	69
Tabel 7. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II.....	82
Tabel 8. Peningkatan Keaktifan Siswa.....	87

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	37
Gambar 2. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	41

DAFTAR DIAGRAM

	hal
Diagram 1. Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	70
Diagram 2. Keaktifan Belajar Siswa Siklus II	83
Diagram 3. Perbandingan Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II	88

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
Lampiran 2. Lembar Observasi Guru	142
Lampiran 3. Lembar Observasi Siswa	155
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru dan Siswa	160
Lampiran 5. Dokumentasi	165
Lampiran 5. Surat Perijinan	169

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu dari lima mata pelajaran yang wajib dipelajari di bangku sekolah dasar. Mata pelajaran ini adalah hasil integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7). Pengintegrasian ini dilatarbelakangi oleh karakteristik dari mata pelajaran-mata pelajaran tersebut yang mempunyai keterkaitan dengan lingkungan sosial.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya menjadikan pengetahuan yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS berguna sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dewasa ini proses pembelajaran IPS lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang lebih banyak diwarnai dengan ceramah, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran (Winataputra, 2010: 28). Suasana belajar seperti ini semakin menjauhkan peran IPS dalam upaya mempersiapkan siswa sebagai

warga masyarakat yang baik dan mampu menelaah permasalahan-permasalahan sosial yang ada. Kondisi pembelajaran IPS khususnya pada jenjang sekolah dasar menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung berpusat pada guru sehingga siswa hanya menjadi objek pembelajaran.

Berdasarkan fakta dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2, proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah. Kondisi pembelajaran yang menggunakan metode ceramah ini membuat potensi siswa dalam pembelajaran tidak muncul secara optimal. Suasana belajar yang demikian mendorong lahirnya pola interaksi yang searah yaitu hanya dari guru ke siswa saja, sehingga dapat mematikan kreativitas dan menghambat pengembangan potensi diri siswa.

Pola pembelajaran yang menerapkan metode ceramah juga menyebabkan siswa menjadi jenuh terhadap pelajaran IPS. Kejenuhan dalam pembelajaran IPS akan membuat siswa kurang fokus dalam belajar. Ketika siswa jenuh, siswa lebih memilih melakukan hal-hal yang menurut mereka lebih menyenangkan, seperti mengobrol dengan temannya atau justru bermain sendiri. Hal ini mengakibatkan keaktifan siswa tidak nampak selama proses pembelajaran. Dampak dari kurangnya keaktifan siswa adalah prestasi belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Dalam pembelajaran IPS, interaksi antar siswa masih belum terjadi. Jadi meskipun interaksi sudah berjalan antara guru dengan siswa tetapi hal itu masih belum cukup karena interaksi siswa dengan siswanya masih belum

terjalin. Seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, interaksi antara guru dan siswa berjalan dua arah dan setiap informasi yang disampaikan guru juga mendapat balikan dari siswanya. Hal ini akan berdampak pada interaksi antara siswa dengan guru dan dengan siswa lainnya dapat terjalin secara berkesinambungan. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa yang optimal dapat terjadi ketika guru menyampaikan materi berperan sebagai fasilitator bukan sebagai subjek pembelajaran. Guru menjembatani siswa untuk dapat tanggap terhadap materi yang disampaikan sehingga interaksi guru dengan siswa berjalan optimal.

Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran IPS tersebut, dapat disimpulkan bahwa masalah utama pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Suryodiningratan 2 adalah keaktifan siswa yang belum muncul selama pembelajaran. Permasalahan ini memerlukan suatu alternatif pemecahan agar keaktifan siswa muncul selama pembelajaran. Upaya tersebut dimaksudkan agar proses pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru dapat mencerminkan pola interaksi belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan potensi diri siswa secara optimal.

Salah satu alternatif yang dipilih oleh peneliti untuk menjembatani persoalan tersebut adalah dengan menerapkan variasi model pembelajaran, yaitu model Permainan Papan Memori dalam proses pembelajaran IPS. Model ini adalah hasil pengembangan dari metode kooperatif. Model permainan Papan Memori dipilih karena model ini mengkombinasikan metode konvensional dan modern dengan menerapkan metode diskusi dan

penggunaan media *slide powerpoint* selama pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengantisipasi perkembangan jaman yang semakin pesat, terutama di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Penerapan Model Permainan Papan Memori ini berusaha meningkatkan potensi siswa dalam hal pengambilan keputusan seperti dalam hal menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompoknya mengenai gambar *slide* yang telah diperlihatkan oleh guru. Hal ini berbanding lurus dengan tujuan pembelajaran IPS dimana siswa diarahkan agar mampu mengambil keputusan yang tepat dalam hal pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat. Selain itu pemilihan Model Permainan Papan Memori ini dilatarbelakangi oleh permasalahan ruang lingkup materi pelajaran IPS yang terlalu luas. Permasalahan ini bisa diselesaikan dengan penerapan Model Permainan Papan Memori karena dalam pelaksanaannya model ini dapat memberikan batasan-batasan yang jelas tentang materi yang satu dengan yang lainnya.

Model Permainan Papan Memori ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena dalam pelaksanaannya terdapat enam unsur keaktifan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Keaktifan siswa yang dimaksud bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah konvensional. Melainkan, keaktifan yang dapat dilihat dari enam indikator yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis memilih judul penerapan model permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta, antara lain:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh terhadap pelajaran IPS.
2. Siswa tidak dapat mengembangkan potensi serta kreativitas yang dia miliki karena kegiatan belajar mengajar yang cenderung berpedoman atau terfokus kepada guru saja.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
4. Siswa jenuh terhadap materi pelajaran IPS yang disampaikan guru.
5. Siswa cenderung malas belajar karena guru tidak menerapkan metode lain dalam proses pembelajaran IPS.
6. Kegiatan pembelajaran pada umumnya masih belum bisa menyesuaikan perkembangan teknologi yang semakin pesat.
7. Permainan Papan Memori belum pernah diterapkan pada siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga tidak dapat diteliti secara keseluruhan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
2. Kegiatan pembelajaran pada umumnya masih belum bisa menyesuaikan perkembangan teknologi yang semakin pesat.
3. Permainan Papan Memori belum pernah diterapkan pada siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana proses pelaksanaan peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS kelas V SD Suryodiningratan 2 tahun ajaran 2015/2016?
2. Seberapakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS kelas V SD Suryodiningratan 2 tahun ajaran 2015/2016

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penerapan model Permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Suryodiningratan 2 tahun ajaran 2015/2016 adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti bahwa dengan diterapkannya variasi model pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar dalam proses pembelajaran IPS terutama dalam hal keaktifan siswa.
2. Secara praktis, hasil penelitian mempunyai manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengatasi masalah keaktifan siswa sekolah dasar selama pembelajaran IPS sehingga terjadi peningkatan keaktifan. Dengan meningkatnya keaktifan siswa diharapkan prestasi belajar siswa juga meningkat.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk menentukan pemilihan dan pemanfaatan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Sehingga proses pembelajaran IPS dapat berjalan dengan optimal.

c. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran IPS dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2.

d. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh selama di bangku kuliah dengan menganalisis permasalahan yang ditemukan selama penelitian.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar IPS adalah kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari enam indikator keaktifan, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.
2. Model Permainan Papan Memori adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan gambar *slide powerpoint* sebagai media pembelajarannya. Gambar ini digunakan sebagai patokan dan batasan terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah itu siswa akan mendiskusikan gambar-gambar yang telah diperlihatkan dan kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka di akhir pelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar memiliki definisi yang luas tergantung dari sudut pandang mana orang melihatnya. Berdasarkan pendapat Aunurrahman (2010: 6), hakikat belajar adalah proses interaksi individu dengan lingkungannya. Hal ini menunjukkan bahwa dimanapun individu berada berarti dia mampu melakukan proses belajar. Pendapat tersebut diperjelas oleh Slameto (2010:2) yang berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sekitar individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh.

Sedangkan berdasarkan pemaparan Hamalik (2009: 36), belajar adalah proses mengubah atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Perubahan tingkah laku dalam proses belajar adalah hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah manusia maupun obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik baru maupun yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya.

Sementara itu, Trianto (2009:14) berpendapat bahwa “belajar bukan sekedar proses mengingat materi yang telah diajarkan tetapi lebih luas lagi, belajar adalah proses mengalami.” Hal ini menunjukkan bahwa

belajar adalah suatu proses kegiatan bukan suatu hasil atau tujuan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Pendapat senada juga diungkapkan Sagala (2010:10) yang berpendapat bahwa “proses dalam belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.” Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa.

Selain Pengertian belajar di atas ada beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli tentang teori belajar tersebut. Berikut adalah macam-macam teori belajar (Hamalik, 2009: 39) :

1. Teori belajar Behaviorisme

Teori behavioristik ini adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2. Teori Belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir,

menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong.

Dengan teori konstruktivisme pelajar dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Pelajar akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Berdasarkan beberapa definisi belajar seperti yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar *merupakan* suatu proses perubahan tingkah laku dan pengetahuan akibat adanya stimulus atau input dari lingkungan seseorang yang disengaja oleh pemberi input sehingga seseorang memperoleh output berupa bertambahnya ilmu pengetahuan, pengalaman dari latihan-latihan yang dilakukan baik penekanan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (teori behaviorisme). Belajar juga menekankan pada bagaimana informasi

diproses (teori kognitif), sehingga pelajar dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari inti permasalahan dan membuat keputusan (teori konstruktivisme).

2. Ciri-ciri Belajar

Belajar sebagai sebuah aktivitas manusia memiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri dalam proses belajar yang paling jelas terlihat menurut Slameto (2010: 3) adalah perubahan dalam proses belajar yang terjadi pada seorang individu. Perubahan-perubahan yang dimaksud antara lain: 1) perubahan terjadi secara sadar; 2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; 3) perubahan bersifat positif dan aktif; 4) perubahan bukan bersifat sementara; 5) perubahan bertujuan atau terarah; dan 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Pendapat senada juga diungkapkan oleh Supriyono (2011: 8) yang berpendapat bahwa ciri-ciri dalam proses belajar antara lain: 1) hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari; 2) berkesinambungan dengan perilaku lainnya; 3) bermanfaat sebagai bekal hidup; 4) positif atau berakumulasi; 5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; 6) permanen atau tetap; 7) bertujuan dan terarah; dan 8) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Sedangkan Hamalik (2009: 49-50) mengemukakan bahwa ciri-ciri belajar secara umum ada tiga, yaitu belajar berbeda dengan kematangan, belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental dan ciri belajar yang

hasilnya menetap. Ketiga ciri tersebut secara ringkas dijelaskan sebagai berikut :

1) Belajar berbeda dengan kematangan

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sedangkan kematangan adalah proses pertumbuhan seseorang tanpa adanya pengaruh dari proses latihan.

2) Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental

Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena dipengaruhi oleh perubahan fisik dan mental. Hal ini dapat terjadi karena seseorang melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi letih. Gejala-gejala seperti kelelahan mental, konsentrasi menjadi kurang, melemahnya ingatan dan terjadinya kejenuhan dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku kemudian akan membuat seseorang berhenti belajar, merasa bingung, dan merasa gagal.

3) Ciri belajar yang hasilnya menetap

Belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku sendiri merupakan sesuatu yang nyata yang dapat dilihat dan diamati.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yang paling utama adalah terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu terjadi secara menyeluruh dengan ciri-ciri

bersifat kontinu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Selain itu ciri-ciri belajar adalah belajar berbeda dengan kematangan, belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental dan ciri belajar yang hasilnya menetap.

3. Prinsip Belajar

Dari hasil penjabaran mengenai ciri-ciri belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar sangat erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku. Slameto (2010: 27-28) berpendapat bahwa berdasarkan hakikatnya, prinsip-prinsip belajar antara lain :

- a) Belajar itu sebuah proses yang berkesinambungan sehingga harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
- b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*.
- c) Belajar adalah proses kontinuitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain secara berkelanjutan) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Hamalik (2009:10-11) menerangkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu :

- a) Pendidikan bukan hanya mempersiapkan peserta didik untuk hidup sebagai orang dewasa.

- b) Peserta didik sebaiknya dididik sebagai suatu keseluruhan dan menempatkan mereka sebagai unit organisme yang hidup yang sedang tumbuh dan berkembang.
- c) Pendidikan bertujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan dalam rangkaian pengembangan sumber daya manusia yang bermutu.
- d) Peserta didik belajar dengan berbuat dan mengalami langsung serta keterlibatan secara aktif dalam lingkungan belajar.
- e) Pengajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan individual.
- f) Hubungan-hubungan antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya dilaksanakan melalui kerjasama atau proses kelompok.

Sedangkan Aunurrahman (2010: 16) menerangkan prinsip belajar berdasarkan subjek belajarnya, antara lain :

- a) Hal apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri.
- b) Setiap siswa belajar menurut kecepatannya sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- c) Seorang siswa belajar lebih banyak jika setiap langkah segera diberikan penguatan.
- d) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara lebih berarti.

- e) Apabila siswa diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar secara umum yaitu: 1) belajar adalah sebuah proses yang berkesinambungan dan terorganisasi; 2) dalam proses belajar siswa harus dilibatkan secara aktif; 3) pengajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan individu; 4) dalam proses belajar siswa harus diberikan tanggung jawab sendiri; dan 5) belajar adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

B. Hakikat Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran memiliki makna yang berbeda. Aunurrahman (2010: 24) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya mengubah siswa belum terdidik menjadi siswa yang terdidik dan siswa yang belum memiliki pengetahuan menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Hal senada juga diungkapkan oleh Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007: 137) yang menerangkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam lingkungannya.

Perubahan ini dapat dilakukan dengan pembelajaran yang efektif yang ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Hamalik (2009: 7) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif adalah suatu

kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berlaku. Kelima unsur pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Kunandar (2010:287), pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Lingkungan yang mendukung siswa harus dikelola dengan baik untuk memungkinkan siswa turut serta berperan dalam menghadapi permasalahan yang terjadi dalam lingkungan tersebut. Lebih jauh lagi siswa diharapkan dapat menemukan cara untuk memecahkan masalah tersebut secara bijaksana.

Lebih lanjut Kunandar (2010: 298) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu adanya kerjasama antara semua pihak, menekankan pemecahan masalah, bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, siswa aktif, siswa kritis, dan guru kreatif. Selain itu dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar artikel, humor, dan sebagainya merupakan indikator bahwa terdapat proses pembelajaran di dalam suatu ruangan. Agar proses pembelajaran berjalan lebih baik hendaknya pembelajaran mengedepankan proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa (Sagala, 2010: 61).

Berdasarkan beberapa definisi tentang pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik kepada siswa dengan menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan kondisi lingkungan dengan berbagai metode yang nantinya akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses belajar secara efektif dan efisien.

2. Pembelajaran IPS

IPS adalah nama mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar dan menengah. Menurut Sapriya (2009: 7), mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran hasil integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh Trianto (2011:171-172) yang berpendapat bahwa IPS adalah studi sosial yang merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang di turunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, geografi, hukum, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Pengintegrasian ini dilatarbelakangi oleh karakter-karakter mata pelajaran turunan yang semuanya berkaitan dengan lingkungan sosial.

Sedangkan Winataputra (2010:1.30) memaparkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang lebih condong membahas studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu

dapat dipahami siswa. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Solihatun (2009: 24) yang mengungkapkan bahwa IPS adalah sebuah mata pelajaran yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud dalam pembelajaran IPS adalah lingkungan masyarakat sosial dalam kehidupan sehari-hari dimana peserta didik akan tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat tersebut.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora. Selain itu menurut Ischak (2004: 1.36) setelah mengikuti pelajaran IPS siswa juga diharapkan mampu menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan untuk kemudian menemukan inti permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS selalu berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala macam tingkah laku dan kebutuhannya (Sapriya, 2009: 28). Materi pelajaran IPS selalu berusaha melibatkan manusia untuk berusaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaan, pemanfaatan sumber daya yang ada dan terbatas untuk bisa mengatur kesejahteraan hidupnya. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan

dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Hal ini dimaksudkan sebagai pembekalan siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Melalui pembelajaran IPS, siswa diberikan bekal agar dapat menjalani interaksi yang baik dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam pembelajaran IPS aspek yang paling diutamakan adalah aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengantarkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik ke arah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan fungsional, memiliki kepekaan sosial dan mampu berpartisipasi dalam mengatasi masalah-masalah sosial sesuai dengan usianya.

Berdasarkan penjabaran tentang definisi mata pelajaran IPS di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Mata pelajaran IPS di rumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa agar lebih peka dalam kehidupan bermasyarakat dan mampu

berpartisipasi dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang sesuai dengan usianya.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu alternatif usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga keaktifan siswa menjadi meningkat. Dengan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS ini diharapkan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai, terutama dalam hal pengambilan keputusan terhadap suatu permasalahan. Selain itu ruang lingkup materi IPS yang terlalu luas, berusaha diselesaikan dengan penelitian ini yang dapat memberikan batasan-batasan yang jelas tentang materi yang satu dengan yang lainnya.

C. Karakteristik Siswa

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah karakteristik siswa. Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti tabiat, watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap. Uzer Usman (2011: 36) memaparkan bahwa “karakteristik mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan mudah di perhatikan”. Sedangkan Sardiman (2012: 68) memaparkan bahwa karakteristik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada seseorang sebagai hasil dari pembawaan dari lingkungan sosialnya.

Setiap siswa mempunyai kemampuan dan pembawaan yang berbeda-beda. Selain itu siswa juga berasal dari lingkungan sosial yang tidak sama. Kemampuan, pembawaan dan lingkungan sosial siswa membentuknya

menjadi sebuah karakter tersendiri yang mempunyai pola perilaku tertentu. Pola perilaku yang terbentuk tersebut menentukan aktivitas yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Dalam penelitian ini, subyek yang diteliti adalah kelas V di SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta. Kelas V tergolong kelas tinggi dimana rata-rata usia siswa adalah 10-11 tahun. Pada usia tersebut karakteristik siswa berada pada tahap operasional konkret. Menurut Sumantri (2010), pada tahap operasional konkret siswa mempunyai kecenderungan karakter sebagai berikut:

1) Senang bermain.

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seharusnya mampu merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

2) Senang bergerak.

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.

3) Senang bekerja dalam kelompok.

Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi

aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab dan belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif).

- 4) Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, perantara jenis kelamin, moral, dan sebagainya.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa dalam tahap operasional konkret ini karakteristik utama siswa adalah aktif. Siswa akan merasa lebih nyaman dalam pembelajaran apabila siswa yang melakukan sesuatu secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, karakteristik siswa ini muncul dalam bentuk keaktifan siswa. Dari sini dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa di dalam kelas akan tampak secara optimal apabila dalam pembelajarannya menerapkan kegiatan bermain, bergerak, berkelompok dan melakukan sesuatu.

Dalam proses pembelajaran IPS, keaktifan siswa belum tampak secara optimal. Selama pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Salah satu faktor yang melatarbelakangi kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran IPS adalah metode pembelajaran yang diterapkan berpusat pada guru. Untuk mengatasi

permasalahan keaktifan yang tidak muncul selama pembelajaran tersebut, peneliti berusaha menerapkan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS. Model ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat optimal. Pemilihan model ini untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS karena model ini memenuhi kriteria karakteristik siswa tahap operasional konkret, yaitu bermain, berkelompok dan melakukan sesuatu.

D. Keaktifan Siswa

1. Pengertian Keaktifan

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sardiman (2012: 97) berpendapat bahwa tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Prinsip aktivitas belajar adalah siswa mendominasi kegiatan pembelajaran. Pendapat ini diperjelas lagi oleh Uzer Usman (2011: 23) yang berpendapat bahwa keaktifan adalah pembentukan keterampilan dan penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap. Ada beberapa prinsip belajar yang dapat menunjang tumbuhnya cara belajar siswa aktif, yakni stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan dan umpan balik, serta pemakaian dan pemindahan.

Sedangkan menurut Rusman (2011: 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Hal

senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011: 171), yang berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yaitu belajar sambil bekerja.

Lain halnya dengan Dimiyati (2009:114) yang memaparkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, yaitu dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan hasil eksperimen.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa. Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Jenis-jenis aktivitas dalam belajar menurut Sardiman (2012:101) sebagai berikut :

- 1) *Visual activities*, yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Nana Sudjana dalam Cara Belajar Siswa Aktif (2006: 25) ada beberapa ciri yang harus tampak dalam proses belajar aktif yaitu:

- 1) Situasi kelas menantang siswa melakukan kegiatan belajar secara bebas, tetapi terkendali.

- 2) Guru tidak mendominasi pembicaraan, tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi siswa.
- 4) Kegiatan belajar siswa bervariasi.
- 5) Hubungan guru dengan siswa sifatnya harus mencerminkan hubungan manusiawi.
- 6) Situasi dan kondisi kelas tidak kaku terikat dengan susunan yang mati, tetapi sewaktu-waktu diubah sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 7) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai siswa, tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar yang dilakukan oleh siswa.
- 8) Adanya keberanian siswa mengajukan pendapatnya.
- 9) Guru senantiasa menghargai pendapat siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menggunakan delapan indikator untuk melihat keaktifan siswa yaitu 1) *visual activities* yaitu siswa memperhatikan penjelasan guru, 2) *oral activities* yaitu siswa bertanya dan berpendapat, 3) *listening activities* yaitu siswa mendengarkan diskusi, 4) *writing activities* yaitu siswa mencatat materi dan hasil diskusi, 5) *drawing activities* yaitu siswa menggambar hal-hal yang berkaitan dengan materi sejarah, 6) *motor activities* yaitu siswa bergerak, berpindah tempat untuk diskusi kelompok, 7) *mental activities* yaitu siswa memecahkan masalah, dan 8) *emotional activities* yaitu siswa berani mengemukakan

pendapat. Apabila berbagai klasifikasi aktivitas tersebut dapat dilakukan maka akan tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dari delapan unsur keaktifan belajar yang ada, dalam penelitian ini hanya diambil 6 unsur keaktifan untuk diteliti dalam pembelajaran IPS. Hal ini didasarkan karena setiap jenis aktivitas memiliki kadar atau bobot yang berbeda-beda, hal ini tergantung pada tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu indikator yang digunakan sehubungan dengan penelitian ini meliputi enam aktifitas, yaitu: aspek *Visual activities*, *Oral activities*, *Writing activities*, *Listening activities*, *Mental activities* dan *Emotional activities*.

Alasan dan pertimbangan dalam mengambil enam unsur keaktifan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Keenam aktifitas tersebut lebih mudah untuk diamati dalam setiap pembelajaran dan sesuai dengan skenario model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPS.
- 2) Dua unsur keaktifan lain yang tidak diteliti yaitu *Drawing activities* dan *Motor activities* tidak diambil karena :
 - a. *Drawing activities* atau aktivitas menggambar tidak ditemukan dalam pembelajaran IPS ini.
 - b. *Motor activities* atau aktivitas gerak kurang dapat terlihat karena dalam proses pembelajaran IPS ini aktivitas gerak sangat minim.

3. Manfaat Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar antara siswa yang satu dengan yang lainnya mempunyai kadar yang tidak sama. Apabila dalam suatu pembelajaran terdapat berbagai aktivitas maka pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hamalik (2009:91) mengungkapkan bahwa penggunaan asas aktivitas dalam pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, hubungan antar guru dan orangtua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan penjelasan di atas keaktifan memiliki manfaat yang sangat efektif dan efisien dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, manfaat keaktifan yang diharapkan yaitu siswa mencari pengalaman sendiri, mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, dan memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat. Selain itu keaktifan belajar dapat memupuk kerja sama dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, pembelajaran dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme sehingga kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

E. Model Permainan Papan Memori

1. Model Pembelajaran

Model secara istilah berarti “bentuk”. Penjabaran lebih luas mengenai model menurut Supriyono (2011: 45) yaitu representasi aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Sagala (2010: 75) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Supriyono (2011: 46) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Trianto (2011: 5) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan. Termasuk di dalamnya yaitu tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Permainan Papan Memori

a. Pengertian Permainan Papan Memori

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif atau kedua-duanya (Nasih, 2009: 139). Adapun pengertian menurut Syaifuddin (2006: 129) berpendapat bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian dari memori adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali. Hal ini juga biasa disebut dengan ingatan. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan para peneliti dunia, terbukti bahwa memori yang baik adalah indikator sukses ujian yang lebih baik daripada IQ tinggi (Tom Barwood, 2011: 63).

Paul Ginnis (2008: 146) mengemukakan bahwa Permainan Papan Memori merupakan salah satu model pembelajaran yang cepat dan mudah untuk membantu siswa mengingat istilah dan definisi teknis. Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Model pembelajaran ini memiliki dua poin utama. Pertama, konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Kedua, ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.

Model Permainan Papan Memori adalah sebuah model pembelajaran yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Model ini menggunakan *slide powerpoint* dalam komputer sebagai medianya. Penggunaan media yang berbasis IT ini didasarkan fakta bahwa media ini mudah digunakan dan juga sebagai wujud adaptasi terhadap kemajuan teknologi. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis IT maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Pengajaran dengan bantuan komputer seperti yang

diungkapkan Deni Darmawan (2012: 45) berguna untuk mengatasi masalah-masalah terbatasnya waktu yang tersedia bagi siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pemilihan model Permainan Papan Memori ini didasarkan karena proses pembelajaran IPS masih cenderung menggunakan metode ceramah dan keaktifan siswa yang masih rendah. Keaktifan siswa yang masih rendah ini berusaha ditingkatkan menggunakan model Permainan Papan Memori. Hal ini dikarenakan dalam penerapannya, model ini mengandung enam unsur keaktifan siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model Permainan Papan Memori merupakan suatu permainan yang cepat dan mudah yang memerlukan keterlibatan aktif dari siswa untuk membantu memahami mata pelajaran. Atas dasar itu, peneliti memilih untuk meneliti penerapan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS karena model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran.

b. Langkah-langkah Permainan Papan Memori

Menurut Paul Ginnis (2008: 146) langkah-langkah permainan Papan Memori yaitu:

- 1) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *Powerpoint* yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.
- 2) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala.
- 3) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *PowerPoint* yang bergerak cepat dalam waktu satu menit dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun.
- 4) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala mereka lagi.
- 5) Guru menunjukkan *slide* untuk kali ketiga dan terakhir.
- 6) Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar *slide* kemudian menuliskan makna gambar-gambar tersebut.
- 7) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

c. Kelebihan Permainan Papan Memori

Menurut Paul Ginnis (2008:147) kelebihan atau manfaat permainan Papan Memori yaitu :

- 1) Permainan Papan Memori mengajarkan peringatan dengan membuat dua poin. Pertama, konversi otak dari satu bentuk (istilah teknis) ke dalam definisi (lain) memaksakan pemahaman. Kedua, ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan dengan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya, peringatan terjadi secara alamiah.

- 2) Permainan Papan Memori mengajarkan poin revisi. Kebutuhan untuk mengulang materi beberapa kali agar terserap. Ini merupakan pelatihan yang sangat bagus dalam teknik revisi dasar.
- 3) Permainan Papan Memori memberi keceriaan pada tugas-tugas belajar yang membosankan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 ini mengacu pada skripsi yang berjudul sebagai berikut :

1. Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Model STAD Kelas V SD Negeri Keputaran IV

Skripsi tersebut ditulis oleh Lukman Anis yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam Skripsi yang ditulis oleh Lukman Anis dinyatakan bahwa penggunaan model STAD mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Negeri Keputaran IV, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya hasil observasi keaktifan siswa. Aspek keaktifan siswa dalam hal *Oral activities* pada siklus I hanya 45% siswa, sedangkan pada siklus II meningkat 75% siswa. Pada siklus I aspek kemampuan menyatakan pendapat diketahui 42% siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 80% siswa. Aspek kemampuan bertanya pada siklus I hanya 58% siswa, dan pada siklus II diketahui 83% siswa berani bertanya dalam pembelajaran.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Gamping Tahun Ajaran 2012/2013.

Skripsi di atas ditulis oleh Winda Erwin Pratiwi yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam skripsi di atas menyatakan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata keaktifan siswa dari siklus I 72,48 menjadi pada siklus II 73,03.

3. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Menggunakan *Active Learning Tipe Card Matching Games* (Permainan Mencari Pasangan) di Kelas VA SD Negeri 3 Sedayu

Skripsi di atas ditulis oleh Novitasari yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam skripsi di atas menyatakan bahwa penggunaan model Permainan Mencari Pasangan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan model Permainan Mencari Pasangan pada pembelajaran IPS efektif digunakan. Hal ini terbukti dari hasil analisis skala keaktifan belajar siswa yang menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari siklus I 64,58 menjadi 77,38 pada siklus II.

Dari ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model permainan yang variatif, terutama yang menerapkan aspek permainan ke dalam pembelajarannya dan menggunakan gambar sebagai media utamanya. Pada penelitian ini ada beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya, perbedaan tersebut

terletak pada model yang digunakan dan subjek penelitian. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Permainan Papan Memori sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2, Yogyakarta.

G. Kerangka Pikir

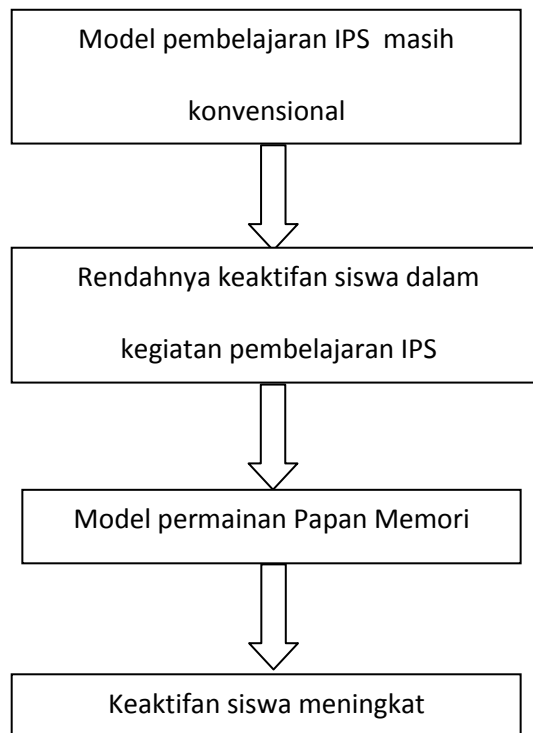
Secara umum mutu pendidikan Indonesia masih belum sesuai dengan target yang diharapkan. Masih banyak hal yang perlu diperbaiki dalam berbagai aspeknya, terutama hal-hal yang bersifat fundamental, yaitu proses kegiatan belajar mengajar. Masalah yang paling sering muncul adalah metode pengajaran guru yang masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah. Dalam kegiatannya guru terlalu dominan dan berperan sebagai pusat pembelajaran. Metode ceramah ini sering menimbulkan efek negatif bagi siswa karena hal ini membuat siswa menjadi mudah bosan dan keaktifan siswa terhadap pelajaran yang disampaikan mulai berkurang. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang dibawakan guru mempunyai pengaruh yang penting terhadap keberhasilan belajar siswa. Maka dari itu, dewasa ini pendidikan yang mengutamakan keaktifan siswa harus digalakkan.

Dari berbagai mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, mata pelajaran IPS selama ini sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan akan memberikan pengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah model permainan Papan Memori. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran IPS. Jadi dengan diterapkannya model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2015/2016.

Pemilihan model Permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan siswa ini dilatarbelakangi oleh tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS yang sangat rendah. Keaktifan siswa yang rendah ini berdampak pada menurunnya prestasi belajar IPS. Untuk mengatasi permasalahan keaktifan siswa tersebut diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran IPS sehingga keaktifan siswa dapat meningkat. Model Permainan Papan Memori dipilih karena model pembelajaran ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS dan dalam langkah-langkah pelaksanaannya mengandung enam aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka Pikir

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat diajukan hipotesis bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian adalah proses pengamatan terhadap suatu objek dengan menggunakan metodologi untuk mendapatkan data akurat mengenai peningkatan objek yang diteliti. Tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu sedangkan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan selama penelitian yang terdiri dari beberapa siklus. Kelas merupakan tempat para siswa mendapatkan pelajaran dari guru yang sama (Suharsimi Arikunto, dkk, 2009: 2).

Secara ringkas, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu cara yang dilakukan sekelompok guru untuk dapat mengorganisasikan praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Wiriaatmadja, 2007:13). Penelitian ini bertujuan agar guru bisa menyajikan kegiatan belajar mengajar dengan lebih variatif. Guru akan mendapatkan banyak keuntungan dengan berbagai metode pembelajaran yang diterapkan meskipun dengan berbagai kekurangan.

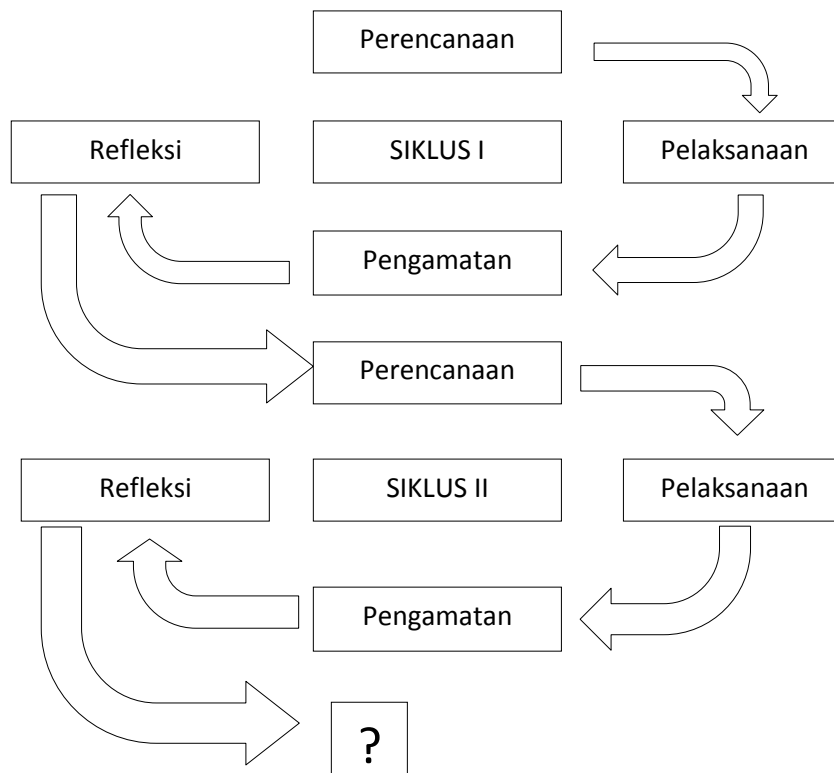
Ciri utama dari penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki pelaksanaan praktik pendidikan khususnya dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan upaya bersama dari berbagai

pihak untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan. Upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti, tetapi ia harus berkolaborasi dengan guru. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai perancang dan sebagai observer sementara guru bertindak sebagai pelaksana tindakan (pengajar).

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan permasalahan pada siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 yaitu aktifitas belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa masih rendah. Peneliti bermaksud memecahkan permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) melalui model pembelajaran Permainan Papan Memori untuk meningkatkan aktifitas belajar IPS pada siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta.

2. Model Penelitian

Model penelitian adalah suatu gambaran yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart dalam bentuk spiral yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini merupakan gambaran secara visual tahapan pada setiap siklus dari desain penelitian model Kemmis & Mc. Taggart. :



Gambar 2. Bagan Siklus PTK

Berikut penjelasan dari masing-masing tahap dalam penelitian tindakan kelas ini:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah terlebih dahulu, yang selanjutnya peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Penjelasan secara rinci terkait langkah-langkah pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1) Menemukan permasalahan yang terdapat di lapangan, yaitu:

Pada tahap ini, sebelumnya peneliti melakukan observasi awal dan diskusi terlebih dahulu dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan apa yang terdapat dalam proses

pembelajaran. Dapat disimpulkan permasalahan yang terdapat di lapangan pada penelitian ini adalah masih rendahnya aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Selanjutnya bersama dengan guru kelas, peneliti mencoba menganalisa terkait dengan masalah pembelajaran tersebut, yaitu dengan menganalisa masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisa tersebut, maka dapat diketahui permasalahan siswa yang paling terlihat adalah tingkat keaktifannya yang tergolong masih rendah, sehingga permasalahan ini perlu ditindaklanjuti melalui penerapan model Permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2) Merancang tindakan yang akan dilakukan.

Setelah permasalahan yang terjadi dapat diketahui dengan jelas, selanjutnya peneliti bersama guru menyusun rencana mengenai tindakan apa yang sebaiknya akan dilakukan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

Peneliti terlebih dahulu menentukan alternatif tindakan yang akan dilakukan agar dapat mengatasi masalah yang terdapat pada pembelajaran IPS. Solusi yang akan diberikan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Permainan Papan Memori.

Kemudian peneliti melakukan kegiatan persiapan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait langkah-langkah pembelajaran metode permainan Papan Memori pada siklus I. Terakhir, peneliti menyiapkan instrumen penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran Permainan Papan Memori. Pelaksana pembelajaran adalah guru kelas. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajar berdasarkan RPP yang telah disusun bersama dengan peneliti. Sementara itu peneliti mengamati aktivitas saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat tindakan sedang dilaksanakan. Observer melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan dengan mengisi kolom-kolom pada lembar observasi sesuai dengan petunjuk pengisian. Observer menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran sehingga akan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi, yaitu data yang diperoleh dari lembar

observasi. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran dan kemudian memikirkan kemungkinan yang menjadi penyebab kekurangan yang terdapat pada hasil observasi. Hasil observasi tersebut dianalisis penyebab kekurangannya dan kemudian menentukan langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus selanjutnya.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas V sebagai subjek penelitian karena kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta tingkat keaktifannya masih rendah yang dapat dilihat dari berbagai indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Selain subjek penelitian, hal lain yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini yaitu objek penelitian. Objek dalam penelitian ini yaitu kegiatan yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Suryodiningratan 2. Apa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran tersebut menjadi objek dalam penelitian ini. Sugiyono (2012: 49) menyatakan bahwa pada objek penelitian ini peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (*activities*) orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu.

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N Suryodiningratan 2 Tahun Ajaran 2015/2016 yang beralamat di Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Mantrijeron, Yogyakarta 55141. Sekolah ini mempunyai beberapa fasilitas, antara lain yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tamu, ruang kelas untuk kegiatan proses pembelajaran, perpustakaan, UKS, koperasi sekolah, ruang alat olahraga, kamar mandi, kantin, halaman parkir guru dan siswa. Selain itu, sekolah ini dipimpin oleh seorang kepala sekolah. Jumlah guru di sekolah ini berjumlah 9 orang yang terdiri dari 6 orang guru kelas, 1 orang guru Bahasa Inggris, 1 orang guru agama Islam, 1 orang guru olah raga. Selain itu, juga terdapat seorang karyawan perpustakaan dan seorang penjaga sekolah.

Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas V dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 15 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan sebagai subjek penelitian. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh seorang guru kelas V, yang bernama Ibu Sri Sundari, S.Pd. Pemilihan SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan atas adanya permasalahan yang muncul terkait dengan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016, yaitu pada tanggal 22 Februari sampai 18 Maret 2016.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terbagi menjadi dua langkah, yaitu kegiatan sebelum tindakan (prasiklus) dan kegiatan tindakan (siklus). Berikut ini merupakan penjelasan secara rinci mengenai prosedur penelitian dalam penelitian ini:

1. Kegiatan sebelum tindakan (Pra Siklus)

Pada awalnya peneliti melakukan observasi mengenai kondisi sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi fisik berupa bangunan dan sarana prasarana maupun kondisi pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran IPS. Observasi kondisi pembelajaran di kelas dilakukan agar mengetahui jalannya proses pembelajaran dan juga wawancara dengan guru dan siswa mengenai proses pembelajaran.

Peneliti membuat surat permohonan izin penelitian di Fakultas Ilmu Pengetahuan Universitas Negeri Yogyakarta yang kemudian dilanjutkan dengan mengurus surat izin dengan pihak sekolah yaitu SD Suryodiningratan 2. Pada tahap pendahuluan peneliti melakukan dialog dengan guru kelas V sebagai tahap persiapan penelitian. Dialog yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui materi dan menentukan kelas yang akan digunakan. Selain itu peneliti juga perlu mengetahui karakteristik siswa yang digunakan dalam penelitian. Kemudian peneliti bersama kolaborator melakukan identifikasi permasalahan yang muncul dalam

pelaksanaan pembelajaran IPS. Setelah itu peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Kegiatan saat tindakan

a. Siklus I

1) Rencana Tindakan

Pada rencana tindakan siklus I ini, guru bertindak sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Pada tahap ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan antara lain menyusun RPP, menyiapkan media, alat dan bahan yang sesuai dengan materi dan menyusun lembar observasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini guru sebagai pelaksana tindakan melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan aktifitas belajar IPS siswa, sedangkan peneliti hanya sebagai pengamat. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan oleh peneliti sebelumnya.

3) Observasi

Tahap observasi ini dilakukan oleh peneliti pada saat tindakan sedang dilaksanakan oleh guru. Observasi merupakan kegiatan mengamati pelaksanaan atau proses tindakan, pengaruh

tindakan, situasi tempat tindakan dilakukan dan kendala yang terdapat dalam pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa lembar observasi.

4) Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah melaksanakan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan guru akan menganalisis seberapa jauh tindakan yang telah dilakukan dapat menghasilkan perubahan. Kolaborasi yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru akan memberikan peranan penting dalam memutuskan seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan dan mendiskusikan mengenai hal-hal yang dirasa masih perlu untuk diperbaiki atau dirasa cukup. Apabila masih terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan, maka peneliti dan guru mengatasinya dengan membuat perencanaan kembali pada siklus selanjutnya.

b. Siklus II

Menurut Arikunto (2007: 14) ketentuan tentang banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti, namun sebaiknya penelitian tidak kurang dari dua siklus. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengantisipasi kelemahan Penelitian Tindakan Kelas terutama validitas. Metode penelitian dalam PTK masih tampak longgar atau

lebih bersifat informal. Selain itu, kesahihan PTK juga diragukan. Peneliti tidak dapat menyimpulkan satu teknik tertentu sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa karena sampel penelitian hanya satu kelas. Berdasarkan kelemahan tersebut, untuk menghindari hasil penelitian tidak diakui atau diragukan oleh peneliti lain, akan lebih baik jika siklus yang dilakukan dalam penelitian minimal dua siklus.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hal ini dikarenakan masih banyak kelemahan dan kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan penelitian pada siklus I. Setelah dilakukan refleksi dan diskusi dengan guru, siklus II kemudian dilaksanakan dengan berdasarkan perbaikan dari siklus I. Langkah-langkah siklus II sama dengan siklus I. Kemudian setelah siklus II selesai, maka peneliti merefleksi pelaksanaan siklus II. Berdasarkan hasil pengolahan data, sudah terjadi peningkatan keaktifan siswa dibanding pertemuan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini boleh dihentikan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian akan tetap dilanjutkan sampai terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Namun apabila sudah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa maka penelitian boleh dihentikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan model pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian melalui melihat, mendengar, dan merasakan. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipasi yang berarti peneliti ikut terlibat dalam penelitian.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa. Dalam penelitian ini hal-hal yang diobservasi adalah kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran IPS berlangsung untuk mengetahui suasana kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran permainan Papan Memori apakah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Wawancara

Sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar (Nana Sudjana, 2005: 68). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara langsung guna pengumpulan dan

penguatan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V untuk mendapatkan informasi atau pendapat mengenai pembelajaran IPS dengan metode permainan Papan Memori. Wawancara berpedoman pada lembar pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berisi kumpulan foto kegiatan pelaksanaan penelitian dimulai dari awal penelitian sampai akhir penelitian, yang berguna untuk merekam peristiwa-peristiwa penting selama penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yaitu alat ukur yang digunakan dalam rangka pengumpulan data. Dalam konteks pembelajaran, instrumen penelitian lembar observasi dijadikan alat mengukur tingkat keaktifan belajar (Hamzah B. Uno dan Satria Koni, 2012:109). Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yaitu lembar yang berisi tentang indikator aktivitas siswa belajar maupun kondisi fisik lingkungan sekolah dan digunakan siswa dalam melaksanakan pengamatan kelas.

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Pembelajaran IPS dengan Model Permainan Papan

Memori

Aspek yang diamati	Indikator	Butir yang diamati	No. Item
Tahap-tahap penerapan metode permainan Papan Memori	Kesesuaian mengajar dengan langkah penerapan Model Permainan Papan Memori	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.	1
		Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala	2
		Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.	3
		Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi	4
		Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir	5
		Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide	6
		Siswa mempresentasikan hasil diskusinya	7
	Jumlah		7

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Siswa

Aspek yang diamati	Indikator	Butir yang diamati	No. Item
Pembelajaran IPS menggunakan model Permainan Papan Memori	Keaktifan Siswa	Visual Activities	1
		Oral Activities	2
		Listening Activities	3
		Writing Activities	4
		Mental Activities	5
		Emotional Activities	6
Jumlah			6

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa kelas V SD Suryodiningratan 2. Kelebihan wawancara ialah bisa kontak langsung dengan siswa sehingga dapat mengungkapkan jawaban secara lebih bebas dan mendalam (Nana Sudjana, 2005:68). Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS serta kepada beberapa siswa. Kisi-kisi dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Siswa

Aspek yang diamati	Indikator	Jawaban
<i>Visual activities</i>	1. Apakah kamu memperhatikan materi yang disampaikan guru?	
	2. Apakah kamu membaca materi pelajaran?	
	3. Hal apa sajakah yang kamu amati dalam proses pembelajaran?	
<i>Oral activities</i>	1. Apakah kamu berani menyatakan pendapat selama pembelajaran?	
	2. Apakah kamu bertanya dalam diskusi?	
<i>Listening activities</i>	1. Apakah kamu mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran?	
	2. Apakah kamu mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat?	
<i>Writing activities</i>	1. Apakah kamu mencatat materi dalam proses pembelajaran?	
	2. Apakah kamu mencatat hasil diskusi?	
<i>Mental activities</i>	1. Apakah kamu mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain?	
	2. Apakah kamu mampu memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran?	
<i>Emotional activities</i>	1. Apakah kamu berani tampil untuk presentasi?	
	2. Apakah kamu bersemangat mengikuti pembelajaran?	
	3. Apakah kamu tenang dan memperhatikan dalam proses pembelajaran?	
Jumlah		

Tabel 4. Kisi-kisi Wawancara Guru

Sumber	Indikator Pertanyaan	Jawaban
Pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan Papan Memori	1. Menurut Bapak/Ibu, apakah pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan Papan Memori sudah berhasil dilaksanakan dengan baik?	
	2. Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan model permainan Papan Memori mudah dilaksanakan?	
	3. Menurut Bapak/Ibu, apakah model pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran?	
Kendala	1. Kendala apa yang ditemui Bapak/Ibu saat menggunakan metode permainan Papan Memori?	
	2. Apa upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran IPS menggunakan model permainan Papan Memori?	
Kelebihan	Apakah kelebihan dalam pembelajaran menggunakan model permainan Papan Memori?	

G. Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen dapat diuji dengan menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Pada penelitian ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu sesuai dengan materi yang akan diujikan, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahlinya dosen pendidikan IPS untuk memberikan pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai *expert* adalah Bapak Agung Hastomo, M.Pd dan Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. Peneliti mengkonsultasikan instrumen dan kisi-kisi observasi dan wawancara kepada

expert. Setelah dikonsultasikan ternyata dari 8 aspek keaktifan belajar siswa, ada dua aspek yang harus dihilangkan karena tidak sesuai dengan proses pembelajaran IPS. Selain itu indikator dalam setiap aspek keaktifan siswa harus lebih diperjelas.

Setelah diadakan perbaikan, instrumen tersebut dikonsultasikan kembali dengan menghilangkan dua aspek keaktifan siswa dan memperjelas indikator dalam setiap aspek keaktifan siswa. Kemudian *expert* memutuskan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

H. Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan PTK. Analisis pada umumnya dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif (*qualitatif control*) dan analisis kuantitatif (*quantitatif control*) (Sumarna Surapranata, 2006:1).

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif sering juga disebut sebagai validitas logis (*logical validity*) yaitu berupa penelaahan yang dimaksudkan untuk menganalisis soal ditinjau dari segi teknis, isi, dan editorial (Sumarna Surapranata, 2006:1-2). Teknik analisis data kualitatif mengacu pada metode analisis dari Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2009: 337-345) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui tahap seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi yang bermakna. Sehingga kesimpulan-kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi.

b. Penyajian Data

Penyajian yang sering digunakan pada data kualitatif adalah bentuk teks naratif. Penyajian-penyajian data meliputi berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Penciptaan dan penggunaan penyajian data merupakan bagian dari analisis yang tidak dapat dipisahkan.

c. Penarikan Kesimpulan

Menarik kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisa data yang dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada rumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai. Data yang telah tersusun tersebut dihubungkan dan dibandingkan antara satu dengan yang lainnya. Data yang diperoleh dalam penelitian berupa lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Analisis Kuantitatif

Observasi dilakukan untuk mengontrol pelaksanaan pembelajaran guru dan menilai keaktifan siswa selama pembelajaran. Menurut Sugiyono (2009: 144) penilaian dihitung dengan cara menghitung presentase

jumlah siswa yang melakukan kegiatan sesuai indikator keaktifan dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

I. Indikator Keberhasilan

Suatu tindakan dikatakan berhasil apabila tindakan tersebut mampu mencapai kriteria yang ditentukan. Zaenal Aqib (2009:41) menyatakan bahwa kriteria keberhasilan dengan standar sebesar 75% sudah tergolong tinggi. Oleh karena itu dalam penelitian ini kriteria keberhasilan tindakan ditunjukkan dengan standar 75%. Penelitian ini berhasil apabila rata-rata keaktifan siswa mencapai presentase 75% atau lebih.

Tabel 5. Kriteria Tingkat Keberhasilan Keaktifan

Tingkat keberhasilan	Keterangan
>80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum peneliti melakukan penelitian di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah. Setelah mendapatkan izin dari sekolah peneliti mengurus surat izin resmi kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dan diteruskan ke Dinas Perizinan Kota Yogyakarta. Kemudian surat izin resmi penelitian dengan nomor 070/0597 diperoleh. Setelah itu, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas V mengenai proses pembelajaran IPS di kelas. Diskusi yang dilakukan dengan guru bertujuan untuk membahas berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS.

Melalui diskusi dengan guru kelas V yaitu Ibu Sri Sundari, S.Pd. dapat diketahui bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah keaktifan siswa masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPS yang berlangsung selama ini masih bersifat konvensional dan lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Meskipun metode ceramah mampu membuat siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan, namun metode ini juga dapat mematikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Minimnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi juga membuat pelajaran menjadi monoton. Pembelajaran masih berlangsung

satu arah karena guru berperan penting sebagai pusat pembelajaran yang menguasai materi. Keterbatasan buku-buku pelajaran juga mengakibatkan pembelajaran hanya bertumpu pada penggunaan LKS tanpa ada pembandingan dari luar.

Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran IPS di atas berdampak pada kurangnya keaktifan belajar IPS pada siswa. Mengacu pada permasalahan tersebut peneliti bersama dengan guru mencoba mengembangkan alternatif pembelajaran melalui penerapan model permainan Papan Memori. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model permainan Papan Memori diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS kelas V di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

Penerapan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS selama ini belum pernah diterapkan di kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta. Sehingga perlu adanya persamaan persepsi terlebih dahulu antara peneliti dan guru tentang model ini untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan persamaan pandangan antara guru dan peneliti, diperoleh kesepakatan bahwa guru kelas V yaitu Sri Sundari, S.Pd. bertindak sebagai guru atau pengajar, sedangkan peneliti bertugas sebagai kolaborator dan observer.

Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang pokok-pokok yang perlu dilakukan guru dan peneliti sebelum melakukan pembelajaran melalui model permainan Papan Memori. Peneliti bersama guru terlebih

dahulu menentukan materi yang akan digunakan sebagai penelitian.

Kemudian peneliti menyiapkan skenario pembelajaran.

2. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian, langkah pertama yang dilakukan adalah membuat perencanaan tindakan. Perencanaan tindakan ini bersifat kolaboratif, yang dilakukan bersama guru kelas. Peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk membahas materi pelajaran yang akan diajarkan, skenario pembelajaran dengan menggunakan permainan Papan Memori dan pembahasan mengenai waktu pelaksanaan tindakan.

Setelah terjadi kesepakatan mengenai materi, skenario dan waktu pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP ini dilakukan oleh peneliti sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan. Setelah jadi, RPP kemudian diserahkan kepada guru kelas untuk dipelajari dan diterapkan saat pelaksanaan. Dalam penyusunan RPP ini media yang dipakai untuk mendukung model pembelajaran permainan Papan Memori adalah media *powerpoint* dan penggunaan proyektor.

Kemudian peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan tindakan. Adapun instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar observasi keaktifan belajar

siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar wawancara guru dan mempersiapkan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Pelaksanaan dan pengamatan tindakan ini dilakukan secara bersama. Guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Dalam siklus I ini penelitian dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Berikut ini adalah deskripsi pengamatan tindakan dalam siklus I:

1. Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Februari 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15 siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah mempersiapkan media, materi dan LKS yang akan dipakai.

Setelah semua siswa masuk kelas, guru kemudian memulai pelajaran dengan salam dan mempersensi kehadiran siswa dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru menjelaskan tentang model permainan Papan Memori kemudian menggunakan media *powerpoint* untuk pembahasan mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan pada hari itu.

Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari dan penerapan permainan Papan Memori. Meski masih bingung, siswa tampak antusias mengikuti jalannya

pembelajaran karena dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media *powerpoint*. Kemudian guru melakukan permainan Papan Memori sesuai dengan skenario pembelajaran.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah menunjukkan gambar slide powerpoint yang bergerak cepat sembari menerangkan secara singkat makna dari gambar tersebut. Siswa yang memperhatikan gambar sebenarnya tidak diperbolehkan untuk mencatat, akan tetapi karena beberapa siswa masih belum paham dengan penjelasan guru maka beberapa siswa tersebut kemudian mencatat hal yang disampaikan guru. Selanjutnya siswa diberi waktu beberapa menit untuk mengingat gambar-gambar yang diperlihatkan oleh guru. Kemudian guru mengulang langkah pertama, yaitu memperlihatkan gambar slide powerpoint lagi. Masih ada beberapa siswa yang mencatat dan mengobrol sendiri dan langsung ditegur oleh guru. Selanjutnya guru memberi kesempatan siswa untuk mengingat gambar tersebut untuk kedua kalinya.

Setelah itu guru kembali memperlihatkan gambar slide powerpoint di depan kelas untuk terakhir kalinya. Dalam pelaksanaannya masih ada siswa yang tampak bingung dengan kegiatan ini. Kemudian setelah guru selesai menunjukkan gambar, siswa ditugaskan guru untuk membuat kelompok diskusi guna mendiskusikan gambar-gambar yang telah diperlihatkan guru.

Banyak waktu yang terbuang dalam hal pemilihan kelompok ini karena siswa dibebaskan untuk memilih kelompok mereka sendiri-sendiri. Setelah kelompok terbentuk guru kemudian menugaskan masing-masing kelompok untuk berdiskusi tentang materi yang telah diperlihatkan gambarnya di depan kelas. Diskusi berjalan kurang lancar karena kebanyakan siswa tidak mengerjakan tugas diskusi dan justru saling mengobrol dengan kelompoknya.

Diskusi berjalan sampai waktu pelajaran selesai. Oleh karena itu guru tidak melanjutkan langkah Permainan Papan Memori selanjutnya, yaitu mempresentasikan hasil diskusi dan akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya.

2. Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 26 Februari 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15 siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah menyiapkan media, materi dan LKS yang akan dipakai.

Guru memulai pelajaran dengan salam dan mempersensi kembali siswa yang masuk kelas. Setelah membuka pelajaran guru kemudian mengulas sedikit materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru membimbing siswa untuk melakukan presentasi kelompok secara bergiliran.

Pada saat presentasi di depan kelas hampir semua kelompok masih malu-malu dalam mempresentasikan hasil pekerjaannya. Hal ini disebabkan karena siswa jarang presentasi di depan kelas. Guru kemudian memberikan semangat dan motivasi agar siswa berani mempresentasikan hasil pekerjaannya. Selain itu, ketika ada temannya yang presentasi, siswa yang duduk di belakang tampak tidak memperhatikan dan justru berbicara dengan teman sebelahnya.

Ketika satu kelompok selesai presentasi, guru kemudian menyuruh siswa lain yang mendengarkan untuk mengajukan beberapa pertanyaan seputar materi yang disampaikan. Banyak siswa yang tunjuk jari untuk mengajukan pertanyaan. Setelah semua kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusinya kemudian guru merangkum materi hasil presentasi. Selanjutnya guru meminta beberapa siswa yang ditunjuk secara acak untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari dan kemudian menutup pelajaran.

3. Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Februari 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15 siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah menyiapkan media, bahan ajar dan LKS yang akan dipakai.

Pada pertemuan ini guru memulai pelajaran dengan berdoa, mempresensi siswa dan kemudian memberikan apersepsi. Setelah itu guru secara ringkas mengulas materi pelajaran yang pernah diajarkan sebelumnya dan kemudian melanjutkan materi pelajaran dengan menggunakan model permainan Papan Memori. Seperti pada pertemuan pertama, guru menerapkan model permainan Papan Memori sesuai dengan skenario pembelajaran.

Pada penerapan Model Permainan Papan Memori ini guru memulai dengan menunjukkan gambar-gambar mengenai materi pelajaran menggunakan slide powerpoint sambil menerangkan maksud dari gambar tersebut. Siswa yang sudah mulai memahami Permainan Papan Memori ini kemudian mulai bersungguh-sungguh dalam memperhatikan gambar dan penjelasan dari guru. Kemudian siswa diberi waktu setengah menit untuk mengingat gambar-gambar tersebut. Setelah itu, guru kembali memperlihatkan gambar-gambar dan setelahnya siswa diberi waktu setengah menit untuk mengingat gambar.

Guru kemudian menunjukkan gambar untuk yang terakhir. Siswa memperhatikan dengan cermat. Setelah itu, guru menugaskan siswa untuk berdiskusi kelompok. Kelompok diskusinya masih sama dengan kelompok diskusi pada pertemuan pertama. Guru membimbing siswa dalam diskusi sehingga apabila siswa mempunyai pertanyaan bisa langsung dibantu oleh guru. Kegiatan

diskusi ini berjalan lebih baik daripada pertemuan pertama. Hal ini membuat semua kelompok bisa menyelesaikan hasil diskusinya sesuai waktu yang ditentukan. Langkah selanjutnya adalah presentasi. Sebenarnya siswa tidak siap presentasi karena siswa mengira presentasi akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Meskipun tidak siap, tetapi guru berhasil memotivasi siswa agar berani untuk menampilkan hasil diskusi mereka pada hari itu juga.

Setiap kelompok pun maju satu per satu. Meskipun masih ada yang malu-malu dalam mempresentasikan hasil diskusinya namun guru tetap mengapresiasi siswa tersebut karena siswa sudah berani untuk tampil ke depan kelas. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dan sesi tanya jawab juga sudah dilangsungkan, kemudian guru mengajak siswa untuk menyimpulkan seluruh kegiatan pelajaran dengan menggunakan Model Permainan Papan Memori. Setelah itu, guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan setiap siswa sebagai alat pengukuran keberhasilan pelaksanaan model Permainan Papan Memori. siswa mengerjakan dengan tenang. Setelah selesai, guru kemudian menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.

Setelah selesai presentasi, guru kemudian bertanya jawab dengan siswa tentang materi pelajaran mulai dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya, guru kemudian menutup pelajaran dengan salam dan doa.

Secara keseluruhan, dalam siklus I yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan harapan. Guru yang berperan sebagai pelaksana masih belum terbiasa menggunakan *powerpoint* sehingga mengakibatkan penerapan model permainan Papan Memori ini berjalan kurang maksimal. Pada pertemuan pertama dan kedua guru masih belum berhasil menerapkan model permainan Papan Memori karena pengalokasian waktu yang masih belum sesuai rencana. Baru pada pertemuan yang ketiga, model permainan Papan Memori ini bisa diterapkan sesuai rencana.

Ketika guru membuka pelajaran dan menjelaskan tentang model pembelajaran yang akan diterapkan siswa nampak antusias meski masih bingung dengan maksud dari guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran model permainan Papan Memori, siswa baru paham dan terbiasa pada pertemuan ketiga. Selain itu, sesi diskusi yang diterapkan juga masih belum sesuai harapan karena beberapa siswa justru berbincang dengan teman sekelompoknya. Pada saat presentasi, siswa sudah berani tampil meski masih malu-malu. Hal ini disebabkan karena siswa jarang presentasi di depan kelas.

Meskipun begitu, pembelajaran tetap berjalan sesuai rancangan dan siswa sudah mulai paham dengan model permainan Papan Memori. Berikut hasil pengamatan pada siklus I mengenai keaktifan belajar siswa secara rinci:

Tabel 6. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Indikator	Persentase (%)	KKM
1	<i>Visual Activities</i>	1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru 2. Siswa membaca materi pelajaran 3. Siswa mengamati gambar-gambar	80,89 %	≥ 75%
2	<i>Oral activities</i>	1. Siswa menyatakan pendapat 2. Siswa bertanya dalam diskusi	68 %	
3	<i>Listening activities</i>	1. Siswa mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran 2. Siswa mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat	75,33 %	
4	<i>Writing activities</i>	1. Siswa mencatat materi dalam proses pembelajaran 2. Siswa mencatat hasil diskusi	78 %	
5	<i>Mental activities</i>	1. Siswa mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain 2. Siswa mampu memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran	73,33 %	
6	<i>Emotional activities</i>	1. Siswa berani tampil untuk presentasi 2. Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran 3. Siswa tenang dan memperhatikan dalam proses pembelajaran	76,64 %	
Rata-rata			75,33 %	

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan belajar siswa sudah melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Adapun persentase

tiap indikator keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu *visual activities* - memperhatikan penjelasan guru dan mengamati gambar-gambar adalah 80,89 %, *oral activities* - bertanya dan menyatakan pendapat adalah 68 %, *listening activities* - mendengarkan guru ketika menyampaikan materi dan saat teman presentasi adalah 75,33 %, *writing activities* - siswa mencatat materi dan hasil diskusi 78 %, *mental activities* - memecahkan masalah dan memberikan kesimpulan adalah 73,33 %, dan *emotional activities* - berani tampil presentasi 76,64 %. Rata-rata dari enam keaktifan yang diteliti adalah 75,33%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:

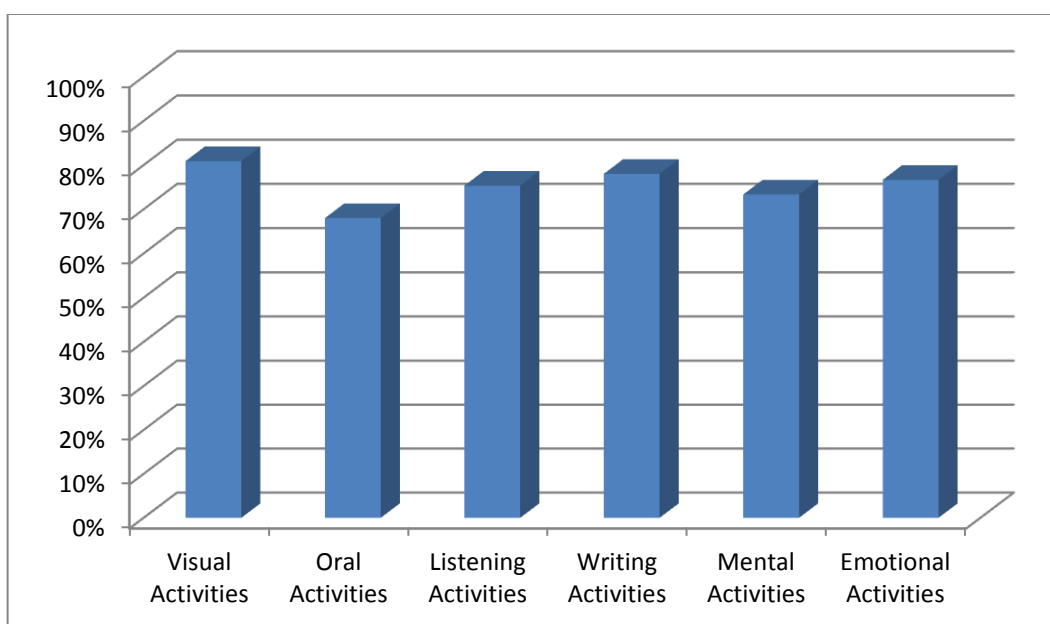


Diagram 1. Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

c. Refleksi

Setelah melalui tahap perencanaan, tindakan, dan observasi siklus I dapat direfleksikan kelebihan dan kekurangan serta tindak lanjut dari siklus 1 sebagai berikut:

1) Kelebihan

Sebagian besar siswa sudah mulai aktif dalam pembelajaran IPS. Hal ini tampak dalam beberapa indikator: siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa bertanya dan menyatakan pendapat dalam diskusi, siswa mendengarkan guru dan temannya yang sedang mengemukakan pendapat, siswa mencatat materi dan hasil diskusi, dan siswa berani tampil presentasi.

Selain itu, setelah menggunakan model permainan Papan Memori, kegiatan pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa antusias, bersemangat, dan tidak jenuh dengan pelajaran IPS. Saat berdiskusi kelompok, siswa saling berinteraksi, berkomunikasi, menjalin suasana kebersamaan dan keakraban dengan teman. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat menciptakan suasana yang kondusif.

Siswa juga lebih memahami materi pelajaran IPS secara luas. Jika biasanya siswa hanya belajar IPS dengan teori-teori maka penerapan model permainan Papan Memori memperluas wawasan siswa dengan gambar-gambar yang mewakili materi IPS. Hal ini membuat siswa lebih tertarik terhadap materi pelajaran.

2) Kendala

Dalam penelitian pada siklus I ini masih terdapat beberapa kendala yang menjadi faktor yang menyebabkan pelaksanaan penelitian berjalan tidak sesuai rencana. Contohnya saja, masih ada

beberapa masalah elementer seperti beberapa siswa ada yang terlambat masuk kelas. Hal ini sangat mengganggu jalannya pembelajaran karena dapat membuang waktu. Keterlambatan siswa masuk kelas itu juga tidak terlalu dipermasalahkan oleh guru kelas sehingga siswa juga menjadi kurang disiplin.

Kendala lainnya, siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori. Hal ini disebabkan karena guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model permainan Papan Memori. Sementara juga masih ada beberapa siswa yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat ketika siswa belum terlalu paham dengan penjelasan dari guru.

Selain itu, pada saat pembagian kelompok berjalan kurang efektif dan efisien. Siswa lebih memilih teman terdekatnya untuk menjadi teman kelompok. Sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia untuk pembentukan kelompok. Hal ini menimbulkan suasana kurang kondusif saat diskusi kelompok. Jangka panjangnya, pada waktu pembahasan diskusi gambar-gambar permainan Papan Memori waktu menjadi sangat terbatas.

Permasalahan lain yang terjadi saat pelaksanaan tindakan adalah guru yang belum mahir menggunakan media *powerpoint*. Jadi dalam pembuatan dan pemasangan media itu peneliti yang menyiapkannya. Meskipun hal ini sudah disepakati bersama antara

guru dan peneliti, namun alangkah baiknya kalau guru juga mampu menggunakan media *powerpoint* itu.

3) Tindak Lanjut

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I maka peneliti dan guru berusaha untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk tindakan selanjutnya yaitu guru lebih mendisiplinkan dan tegas terhadap siswa. Apabila ada siswa yang terlambat masuk kelas atau berbicara sendiri saat pelajaran guru harus bertindak lebih tegas.

Selain itu, saat penjelasan langkah-langkah model permainan Papan Memori, guru lebih memperjelas petunjuk langkah-langkah sebelum proses pembelajaran sehingga semua siswa dapat memahaminya. Guru juga harus memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat.

Kemudian pada saat pembagian kelompok harus direncanakan dengan baik. Kelas dibagi rata sehingga dalam satu kelompok ada anggota laki-laki dan perempuan. Ketika proses pembelajaran guru tinggal mengumumkan nama-nama setiap anggota kelompok dan siswa segera duduk bersama anggota kelompoknya.

Pada saat diskusi guru harus lebih tegas dalam mengatur jalannya diskusi dan permainan Papan Memori. Pemberian waktu yang lebih lama untuk mendiskusikan gambar-gambar permainan

Papan Memori dapat membuat hasil pekerjaan siswa menjadi lebih baik.

Sedangkan untuk permasalahan guru yang belum mahir menggunakan media *powerpoint*, maka peneliti di sela-sela waktu luang selama penelitian mulai mengajari guru untuk membuat *slide powerpoint* sendiri dan belajar memasang media itu sehingga bisa ditayangkan di depan kelas.

3. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilakukan dalam siklus II ini secara keseluruhan hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Bedanya diskusi yang dilakukan dalam siklus ini adalah pembahasan mengenai hasil refleksi dari siklus I untuk kemudian direncanakan lebih matang lagi agar pada siklus II kekurangan dan kendala sewaktu melaksanakan tindakan pada siklus I tidak terjadi lagi.

Kemudian, peneliti dan guru kelas bersama-sama menyusun materi dan skenario pembelajaran secara lebih detail dan teliti. Setelah materi dan skenario sudah jadi, maka peneliti kemudian menyusun RPP untuk digunakan pada saat pelaksanaan tindakan. Dalam penyusunan RPP ini media yang dipakai untuk mendukung model pembelajaran permainan Papan Memori adalah media *powerpoint* dan penggunaan proyektor.

Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan tindakan. Adapun instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar observasi keaktifan belajar siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar wawancara guru dan siswa serta mempersiapkan alat dokumentasi.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

1. Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 4 Maret 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15 siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah menyiapkan media, bahan ajar dan LKS yang akan dipakai.

Setelah semua siswa masuk kelas, guru kemudian memulai pelajaran dengan salam dan mempresensi kehadiran siswa dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru kembali menjelaskan tentang model permainan Papan Memori kemudian menggunakan media *Powerpoint* untuk pembahasan mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan pada hari itu.

Ketika mendengarkan penjelasan dari guru, siswa sudah mulai paham dengan model permainan yang akan dipakai saat pelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang akan dipelajari dan penerapan permainan Papan Memori. Siswa tampak antusias mengikuti jalannya pembelajaran

karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Guru memulai penerapan Model Permainan Papan Memori dengan menunjukkan gambar-gambar mengenai materi pelajaran menggunakan slide powerpoint sambil menerangkan maksud dari gambar tersebut. Siswa yang sudah mulai memahami Permainan Papan Memori ini kemudian mulai bersungguh-sungguh dalam memperhatikan gambar dan penjelasan dari guru. Kemudian siswa diberi waktu setengah menit untuk mengingat gambar-gambar tersebut. Setelah itu, guru kembali memperlihatkan gambar-gambar dan setelahnya siswa diberi waktu setengah menit untuk mengingat gambar.

Guru kemudian menunjukkan gambar untuk yang terakhir. Siswa memperhatikan dengan cermat. Setelah itu, guru menugaskan siswa untuk berdiskusi kelompok.

Kemudian pada saat pembagian kelompok diskusi sudah dipersiapkan oleh peneliti dan guru. Hal ini dimaksudkan agar dalam setiap kelompok diskusi itu terbagi secara merata dan memisahkan beberapa siswa yang sering berbicara pada saat sesi diskusi. Kemudian setiap kelompok berkumpul untuk mengerjakan tugas dari guru sesuai materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya. Setelah kelompok terbentuk, guru membimbing kegiatan diskusi. Pembagian kelompok terbukti efektif dan masing-

masing kelompok sanggup mengerjakan tugas diskusi sesuai waktu yang ditentukan, sehingga semua kelompok bisa menyelesaikan hasil diskusinya sesuai waktu yang ditentukan.

Setelah sesi diskusi selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami siswa. Ada beberapa siswa yang bertanya mengenai materi yang belum jelas dan kemudian guru memberikan penjelasan tentang pertanyaan siswa. Kemudian setelah semua pertanyaan dijawab oleh guru maka guru melanjutkan kegiatan pembelajaran yaitu presentasi hasil diskusi.

Siswa yang presentasi di depan kelas terlihat sudah berani untuk tampil meskipun masih agak malu-malu dan suaranya kurang lantang. Namun hal itu tidak terlalu menjadi masalah karena presentasi berjalan lancar dan sesuai rencana. Setelah semua kelompok sudah presentasi maka guru pun memberikan kesimpulan pelajaran dan dilanjutkan dengan menutup pelajaran.

2. Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15 siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah menyiapkan media, materi dan LKS yang akan dipakai.

Guru memulai pelajaran dengan salam dan mempersensi kembali siswa yang masuk kelas. Setelah membuka pelajaran guru menyampaikan tujuan pelajaran dan apersepsi. Ketika ada beberapa siswa yang belum siap dan masih berbicara dengan teman sebelahny guru lebih tegas dalam mendisiplinkan siswa dan mengkondisikan kelas.

Setelah membuka pelajaran, guru memberikan materi pengantar yang merupakan kelanjutan materi pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu, guru menerapkan permainan Papan Memori sesuai skenario pembelajaran. Siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan Model Permainan Papan Memori, sehingga pada saat guru mulai menunjukkan gambar di slide powerpoint semua siswa menjadi tenang dan siap untuk memperhatikan gambar. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri atau dengan teman sebelahny namun pada saat siswa ditugaskan untuk mengingat selama setengah menit tentang maksud dari gambar, hampir semua terlihat serius untuk mengingat gambar tersebut. Selanjutnya guru kembali mengulang gambar yang ditampilkan sambil menerangkan maksud dari gambar dan siswa pun setelahnya diberi waktu selama setengah menit untuk mengingat gambar tersebut. Lalu guru menunjukkan gambar untuk terakhir kalinya dan siswa terlihat bersungguh-sungguh dalam memperhatikan gambar tersebut.

Setelah itu guru menyuruh siswa untuk berkelompok, siswa segera berpindah tempat dan duduk bersama kelompoknya masing-masing. Ketika berdiskusi ada 2 siswa yang ribut sendiri dan tidak membantu kelompoknya untuk memecahkan masalah. Hal ini tentu sangat mengganggu konsentrasi siswa lain yang sedang serius berdiskusi mengenai materi IPS. Ketika diskusi kelompok nampak sebagian siswa mencatat hasil diskusi kelompoknya di buku catatan masing-masing. Siswa juga antusias meminjam buku paket kepada guru untuk menambah referensi ketika proses diskusi. Siswa antusias untuk segera mempresentasikan hasil diskusinya dan juga untuk mendengar hasil presentasi dari kelompok lain.

Ketika satu kelompok selesai presentasi, guru kemudian menyuruh siswa lain yang mendengarkan untuk mengajukan beberapa pertanyaan seputar materi yang disampaikan. Banyak siswa yang tunjuk jari untuk mengajukan pertanyaan. Setelah semua kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusinya kemudian guru merangkum materi hasil presentasi. Selanjutnya guru meminta beberapa siswa yang ditunjuk secara acak untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari dan kemudian menutup pelajaran.

3. Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 18 Maret 2016 dari jam 09.45-10.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir adalah 15

siswa. Pertemuan ini dimulai setelah istirahat pertama. Jadi ketika istirahat, peneliti dan guru sudah menyiapkan media, bahan ajar dan LKS yang akan dipakai.

Pada pertemuan ini guru memulai pelajaran dengan berdoa, mempresensi siswa dan kemudian memberikan apersepsi. Setelah itu guru secara ringkas mengulas materi pelajaran yang pernah diajarkan sebelumnya dan kemudian melanjutkan materi pelajaran dengan menggunakan model permainan Papan Memori.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah menunjukkan gambar slide powerpoint yang bergerak cepat sembari menerangkan secara singkat makna dari gambar tersebut. Siswa yang memperhatikan gambar tampak bersungguh-sungguh dan tenang. Selanjutnya siswa diberi waktu beberapa menit untuk mengingat gambar-gambar yang diperlihatkan oleh guru. Kemudian guru mengulang langkah pertama, yaitu memperlihatkan gambar slide powerpoint lagi. Siswa kembali memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Selanjutnya guru memberi kesempatan siswa untuk mengingat gambar tersebut untuk kedua kalinya.

Setelah itu guru kembali memperlihatkan gambar slide powerpoint di depan kelas untuk terakhir kalinya. Kemudian guru menyuruh siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi seperti pada pertemuan sebelumnya. Diskusi berjalan lancar dan guru juga membimbing siswa yang masih kebingungan

dengan pekerjaannya. Setelah diberi waktu untuk berdiskusi, guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Saat sesi presentasi, semua kelompok sudah tampil dengan lebih berani dan percaya diri. Hal itu dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya. Selain itu, meski masih ada beberapa siswa yang berbicara sendiri saat siswa lain sedang presentasi guru kemudian mengur siswa itu. Suasana pun kembali kondusif. Sampai sesi presentasi selesai guru kemudian bertanya jawab dengan siswa tentang materi pelajaran mulai dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga.

Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya, guru kemudian menutup pelajaran dengan salam dan doa.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran melalui model permainan Papan Memori sudah berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya. Siswa sudah paham dengan langkah-langkah model permainan Papan Memori. Kelas menjadi hidup dan guru bisa membuat kelas menjadi kondusif pada saat pembelajaran berlangsung.

Kendala dan masalah yang terjadi selama Siklus I sudah diperbaiki dan tidak terjadi lagi pada saat pelaksanaan Siklus II. Guru yang berperan sebagai pelaksana sudah terbiasa menggunakan *powerpoint* sehingga penerapan model permainan Papan Memori ini berjalan sesuai rencana. Ketika guru membuka pelajaran dan menjelaskan tentang model pembelajaran yang akan diterapkan siswa nampak antusias untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain itu, sesi diskusi yang diterapkan juga sudah sesuai harapan. Pada saat presentasi, siswa sudah berani tampil dan lebih percaya diri. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa untuk presentasi di depan kelas. Untuk lebih jelasnya, berikut hasil observasi keaktifan belajar siswa secara rinci.:

Tabel 7. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	Indikator	Persentase (%)	KKM
1	<i>Visual Activities</i>	1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru 2. Siswa membaca materi pelajaran 3. Siswa mengamati gambar-gambar	84,63 %	\geq 75%
2	<i>Oral activities</i>	1. Siswa menyatakan pendapat 2. Siswa bertanya dalam diskusi	76,67 %	
3	<i>Listening activities</i>	1. Siswa mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran 2. Siswa mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat	80,97 %	
4	<i>Writing activities</i>	1. Siswa mencatat materi dalam proses pembelajaran 2. Siswa mencatat hasil diskusi	85,67 %	
5	<i>Mental activities</i>	1. Siswa mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain 2. Siswa mampu memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran	82,33 %	
6	<i>Emotional activities</i>	1. Siswa berani tampil untuk presentasi 2. Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran 3. Siswa tenang dan memperhatikan dalam proses pembelajaran	84,82 %	
Rata-rata			82,52%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase indikator keaktifan belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 75\%$. Persentase indikator keaktifan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,19 % dan mencapai 82,52 %. Adapun persentase tiap indikator keaktifan belajar pada siklus II yaitu *visual activities* - memperhatikan penjelasan guru 84,63 %, *oral activities* - bertanya dan berpendapat 76,67 %, *listening*

activities - mendengarkan teman presentasi 80,97 %, *writing activities* - mencatat materi dan hasil diskusi 85,67 %, *mental activities* - siswa memecahkan masalah 82,33 %, dan *emotional activities* - berani tampil presentasi 84,82 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

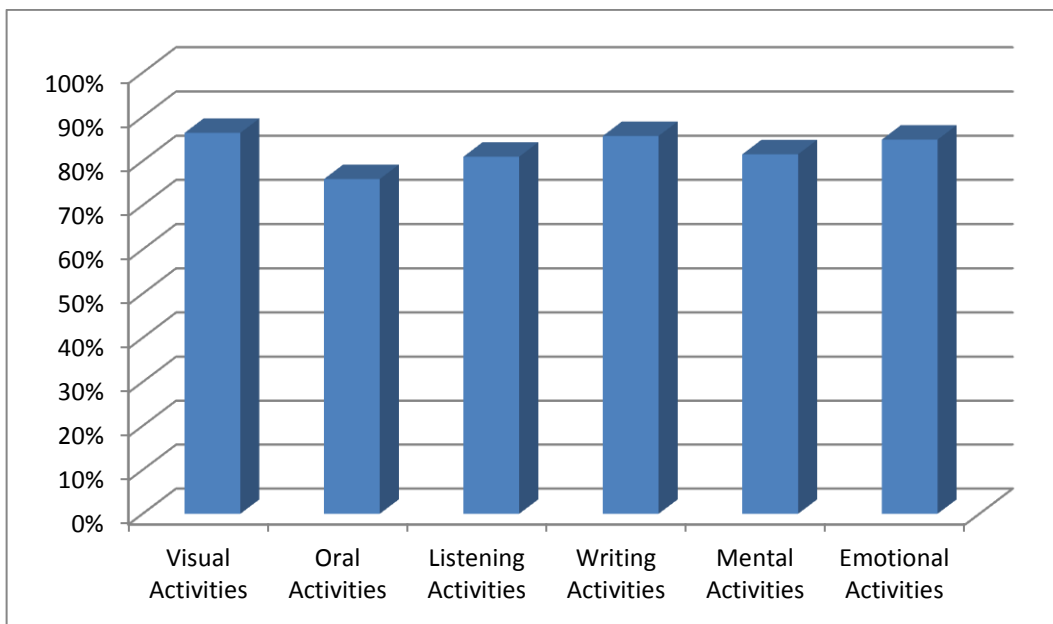


Diagram 2. Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

c. Refleksi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model permainan Papan Memori pada siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran IPS. Proses pembelajaran dengan model permainan Papan Memori pada siklus II berjalan dengan lancar. Persentase keaktifan belajar telah melampaui kriteria keberhasilan yang sebelumnya sudah ditentukan. Pada siklus II nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II yaitu 82,52.

Penerapan model permainan Papan Memori mencapai hasil yang lebih maksimal setelah dilakukan perbaikan dan tindak lanjut siklus I. Berdasarkan pencapaian tindakan yang telah dilakukan pada siklus II mencerminkan keberhasilan tindakan berupa peningkatan nilai rata-rata keaktifan menjadi 82,52. Oleh karena itu siklus II dapat dihentikan. Berdasarkan refleksi siklus II dapat disimpulkan bahwa model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas V di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016.

B. Pembahasan

1. Penerapan Model permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan belajar Kelas V di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam Pembelajaran IPS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*). Kelas yang dipilih sebagai objek pelaksanaan tindakan adalah kelas V dengan jumlah siswa 15 orang. Kelas V dipilih berdasarkan pertimbangan dan diskusi antara guru IPS dan peneliti. Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui model permainan Papan Memori pada siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta. Selain itu juga untuk mengetahui kendala dan kelebihan pada saat menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS.

Data yang diperoleh dalam penelitian berdasarkan hasil observasi selama 6 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 22

Februari 2016 sampai 18 Maret 2016. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung sebanyak dua siklus. Data observasi keaktifan diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa serta lembar pengamatan kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I penerapan model permainan Papan Memori berjalan lancar. Guru membuka pembelajaran dengan salam, apersepsi dan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi pengantar dan menjelaskan langkah-langkah model permainan Papan Memori. Guru menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS sesuai skenario pembelajaran. Guru menarik kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran kemudian melakukan evaluasi di akhir siklus.

Berdasarkan observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar mencapai 75,33 %. Deskripsi keadaan siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yaitu pada pertemuan pertama, siswa masih belum paham dengan model Permainan Papan Memori yang diterapkan jadi rencana kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan diskusi, terutama saat pembagian kelompok.

Kemudian pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan adalah melanjutkan rencana kegiatan pada pertemuan pertama yang belum selesai. Jadi pada pertemuan kedua, siswa melanjutkan diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dalam

pertemuan kedua ini, siswa masih bingung karena mereka jarang mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, jalannya kegiatan sudah berlangsung sesuai dengan rencana. Meskipun masih ada siswa yang tidak mengindahkan perintah dari guru saat Permainan Papan Memori, namun secara umum siswa sudah mulai mencoba untuk beradaptasi dengan model pembelajaran ini.

Perubahan dan perbaikan pada siklus II antara lain guru aktif membangun motivasi untuk aktif bertanya, pembagian kelompok direncanakan dengan baik, guru memperjelas langkah-langkah model permainan Papan Memori, pemberian waktu yang lebih lama untuk mendiskusikan gambar-gambar permainan Papan Memori.

Pada siklus II penerapan model permainan Papan Memori berjalan lebih dari siklus I. Keaktifan siswa pada siklus II mencapai 82,52 %. Deskripsi keaktifan siswa pada siklus II yaitu pada pertemuan pertama, kegiatan sudah berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan karena pembagian kelompok diskusi sudah ditentukan guru sebelumnya. Pembagian kelompok ini ditentukan oleh guru agar pada setiap kelompok terjadi pemerataan. Siswa juga sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini.

Pada pertemuan kedua, siswa semakin terbiasa dengan model pembelajaran Permainan Papan Memori terutama pada saat sesi diskusi. Pembagian kelompok yang merata membuat semua siswa

berusaha terlibat dalam diskusi dengan kelompoknya. Hanya saja, pada saat presentasi siswa masih agak canggung dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, pembelajaran berjalan dengan baik. Keaktifan siswa juga sudah terlihat mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang berani bertanya pada saat guru menerangkan materi pembuka dan pada saat teman yang lain presentasi di depan kelas.

Tabel 8. Peningkatan Keaktifan Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Indikator Keberhasilan
<i>Visual activities:</i> Siswa memperhatikan penjelasan guru, membaca materi pelajaran, mengamati gambar-gambar	80,89 %	84,63 %	3,74 %	≥ 75%
<i>Oral activities:</i> Siswa menyatakan pendapat, bertanya dalam diskusi	68 %	76,67 %	8,67 %	
<i>Listening activities:</i> Siswa mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat	75,33 %	80,97 %	5,64 %	
<i>Writing activities:</i> Siswa mencatat materi dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil diskusi	78%	85,67 %	7,67 %	
<i>Mental activities:</i> Siswa mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain dan memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran	73,33 %	82,33 %	9 %	
<i>Emotional activities:</i> Siswa berani tampil untuk presentasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran	76,64 %	84,82 %	8,18 %	
<i>Rata-rata</i>	75,33 %	82,52 %	7,19 %	

Peningkatan keaktifan siklus I dan II dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini.

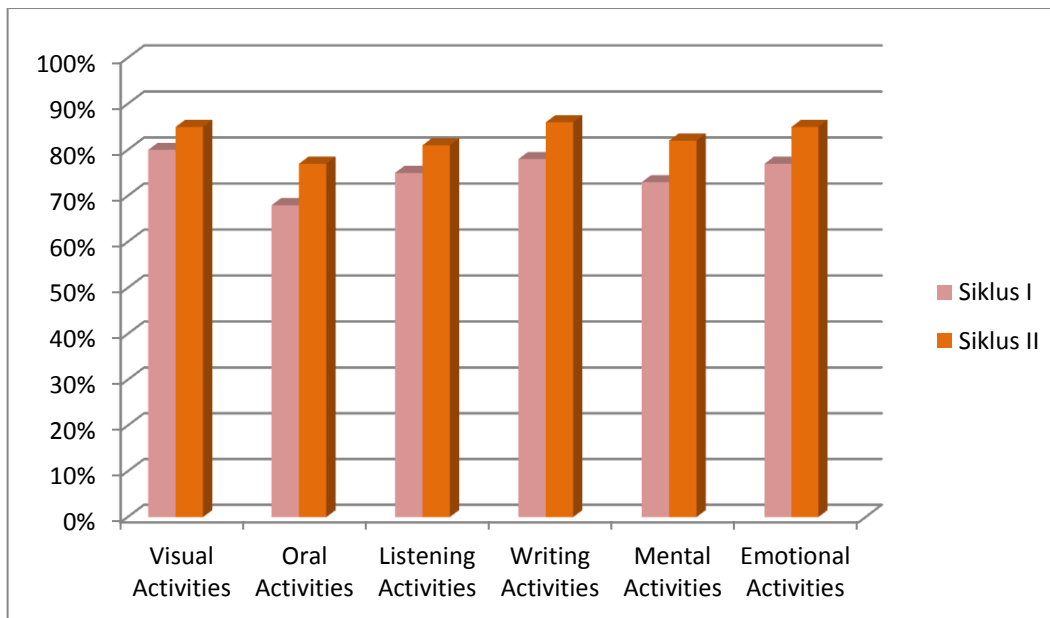


Diagram 3. Perbandingan keaktifan siswa Siklus I dan Siklus II

2. Kendala-Kendala Model permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam Penerapan Model permainan Papan Memori, diantaranya sebagai berikut:

- a) Siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori.
Guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model permainan Papan Memori.
- b) Terdapat beberapa siswa yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- c) Pembagian kelompok kurang efektif dan efisien.

- d) Suasana kurang kondusif saat diskusi kelompok.
- e) Waktu untuk pembahasan diskusi gambar-gambar permainan Papan Memori kurang.
- f) Penguasaan materi siswa terbatas pada penjelasan guru, buku paket, dan LKS.
- g) Guru belum mahir menggunakan *media powerpoint*.

3. Kelebihan Model permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, terdapat beberapa kelebihan dalam penerapan model permainan Papan Memori, diantaranya sebagai berikut:

- a) Sebagian besar siswa sudah aktif dalam pembelajaran IPS. Hal ini tampak dalam beberapa indikator: siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa bertanya dan menyatakan pendapat dalam diskusi, siswa mendengarkan guru dan temannya yang sedang mengemukakan pendapat, siswa mencatat materi dan hasil diskusi, siswa membuat sketsa gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, siswa bergerak dan berpindah dalam kelompok, dan siswa berani tampil presentasi.
- b) Kegiatan pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa antusias, bersemangat, dan tidak jenuh dengan pelajaran IPS.
- c) Siswa saling berinteraksi, berkomunikasi, menjalin suasana kebersamaan dan keakraban dengan teman.

- d) Siswa lebih memahami materi pelajaran IPS secara luas. Jika biasanya siswa hanya belajar IPS dengan teori-teori maka penerapan model permainan Papan Memori memperluas wawasan siswa.

4. Pokok-pokok Temuan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta, peneliti telah mengumpulkan data dari hasil wawancara dan observasi. Berdasarkan data-data yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian antara lain:

- a) Penerapan model permainan Papan Memori dapat mengubah proses pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan.
- b) Siswa merasa adanya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui model permainan Papan Memori yang awalnya pasif menjadi aktif.
- c) Kendala yang muncul saat diterapkannya model permainan Papan Memori adalah suasana kelas yang kurang kondusif, pembagian kelompok yang belum efektif, keterbatasan waktu, dan siswa belum terbiasa dengan penerapan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian. Keterbatasan-keterbatasan peneliti dalam penelitian ini antara lain.

1. Ketidaktelitian dan kurangnya pengalaman peneliti dalam mengamati proses pembelajaran sehingga ada beberapa aktivitas siswa dan guru serta kegiatan pembelajaran yang tidak teramati.
2. Observer dalam proses pengambilan data akan sulit jika hanya dilakukan seorang diri sehingga perlu bantuan teman dalam proses pengambilan data.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan model Permainan Papan Memori ini telah berhasil sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan, yaitu keaktifan siswa menjadi meningkat. Peningkatan tersebut meliputi membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran, memberi respon secara positif, dan memberikan pemantapan pemahaman langkah-langkah dalam penerapan model Permainan Papan Memori. Langkah-langkah pembelajaran IPS menggunakan model Permainan Papan Memori antara lain : (1) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *Powerpoint* yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu. (2) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala. (3) Guru menunjukkan gambar *slide* atau presentasi *PowerPoint* yang bergerak cepat dalam waktu satu menit dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun. (4) Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala mereka lagi. (5) Guru menunjukkan *slide* untuk kali ketiga dan terakhir. (6) Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar *slide* kemudian menuliskan makna gambar-gambar tersebut kemudian mempresentasikannya.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut meliputi enam aspek keaktifan siswa yaitu *visual activities, oral activites, writing activites, listening activities, mental activities*

dan emotional activities. Peningkatan keaktifan ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil observasi keaktifan siswa. Sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata siswa adalah 62.76 , pada siklus I meningkat menjadi 75.33, dan pada siklus II meningkat menjadi 82.52. Jadi, terjadi peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan ke siklus II sebesar 19.76. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model Permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa.

B. Saran

Setelah terbukti bahwa penggunaan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru perlu memperhatikan tahapan dalam pembelajaran IPS, yaitu tahap sebelum menulis, saat menulis, dan setelah menulis. Selain itu, Guru perlu mempersiapkan rancangan pembelajaran dengan mempersiapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Bagi Siswa

Keaktifan belajar yang sudah baik harus dipertahankan dan terus ditingkatkan, karena semakin tinggi tingkat keaktifan siswa maka semakin tinggi juga tingkat prestasi belajarnya.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah agar lebih mendorong guru untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan strategi, metode dan model pembelajaran yang dapat diterapkan saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyono. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Nasih. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barwood, Tom. (2011). *Strategi Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Deni Darmawan (2012). *Pendidikan teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Etin Solihatin. (2009). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ginnis, Paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pembelajaran di Kelas*. (Alih bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: Indeks.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. & Satria Koni. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ischak. (2004). *Pendidikan IPS Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lukman Anis. 2011. "Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Model STAD Kelas V SD Negeri Keputaran IV". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Moh. Uzer Usman. (2011). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- _____. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- _____. (2006). *CBSA Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novitasari. 2010. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Menggunakan Active Learning Tipe Card Matching Games (Permainan Mencari Pasangan) di Kelas VA SD Negeri 3 Sedayu”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rochiati Wiriadmadja. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto & Cepi Safruddin Abdul Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri. 2013. “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar” Diambil dari [http://
penelitianindakankelas.blogspot.co.id/2013/01/karakteristik-siswa-
sekolah-dasar.html](http://penelitianindakankelas.blogspot.co.id/2013/01/karakteristik-siswa-sekolah-dasar.html), pada tanggal 19 Juli 2016 pukul 21.22
- Sumarna Surapranata. (2006). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Intrepetasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran. Untuk membantu memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Jakarta: Grasindo
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Udin Winataputra. (2010). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Univeristas Terbuka.
- Udin Syaefuddin. (2009). *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Permada Media Group.
- Winda Erwin Pratiwi. 2011. "Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Gamping Tahun Ajaran 2012/2013." *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

L A M P I R A N

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/2
Tahun Ajaran : 2015/2016
Pertemuan : 1,2 dan 3
Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit
Standar Kompetensi : Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
Kompetensi Dasar : Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Indikator :

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi.
2. Menjelaskan peran BPUPKI dan PPKI dalam perumusan dasar dan UUD 1945.
3. Membuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi.
4. Membuat riwayat singkat/ringkasan tentang tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.
5. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh perjuangan proklamasi kemerdekaan.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat:

1. Menceritakan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi.
2. Menjelaskan peranan BPUPKI dan PPKI dalam perumusan dasar negara dan UUD 1945.
3. Membuat garis waktu tentang tahapan peristiwa menjelang proklamasi.
4. Membuat riwayat singkat/ringkasan tentang tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.
5. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh perjuangan dalam proklamasi kemerdekaan.

B. Materi Ajar

1. KEKALAHAN JEPANG DAN KEKOSONGAN KEKUASAAN

Perang Dunia II terjadi setelah Jepang membombardir Pearl Harbour pada 7 Desember 1941. Hancurnya Pearl Harbour, ternyata memudahkan Jepang untuk mewujudkan cita-citanya, yaitu membentuk persekembangan Asia Timur Raya. Daerah-daerah di Asia Timur dan Asia Tenggara, termasuk

Indonesia berhasil diduduki oleh Jepang. Pembentukan Persekemakmuran Asia Timur Raya berhasil diwujudkan, meskipun hanya untuk sementara. Serangan Jepang ke Indonesia (Hindia Belanda) pertama-tama terjadi 11 Januari 1942 dengan mendarat di Tarakan (Kalimantan Timur). Balikpapan yang merupakan daerah yang kaya akan minyak bumi, jatuh ketangan Jepang 24 Januari 1942, disusul kemudian Pontianak 29 Januari 1942, Samarinda 3 Pebruari 1942, Banjarmasin 10 Pebruari 1942. Dalam perkembangannya, Jepang mulai mengalami kesulitan, terutama setelah Amerika Serikat menarik sebagian pasukannya dari Eropa. Pada bulan Mei 1942, serangan Jepang terhadap Australia dapat dihentikan karena tentara Jepang menderita kekalahan dalam pertempuran Laut Koral (Karang). Serangan Jepang terhadap Hawaii juga dapat digagalkan oleh tentara Amerika Serikat dalam pertempuran di Midway pada bulan Juni 1942. Kekalahan Jepang terhadap Sekutu, dengan ditanda tangannya perjanjian Post Dam, maka secara resmi Jepang menyerahkan kekuasaan pada Sekutu. Dengan demikian di Indonesia terjadi kekosongan kekuasaan. Kesempatan ini oleh bangsa Indonesia dimanfaatkan untuk memproklamasikan kemerdekaan.

Untuk mengakhiri peperangan ini, maka pada tanggal 6 Agustus 1945 Amerika Serikat menjatuhkan bom atom yang pertama di atas kota Hiroshima. Tiga hari kemudian, tanggal 9 Agustus 1945, bom atom kedua dijatuhkan lagi di atas Nagasaki. Akibatnya bukan saja membawa kerugian material, karena hancurnya kedua kota tersebut dan banyaknya penduduk yang menemui ajalnya. Tetapi secara politis telah mempersulit kedudukan Kaisar Hirohito, karena harus dapat menghentikan peperangan secepatnya guna menghindari adanya korban yang lebih banyak lagi. Hal ini berarti bahwa Jepang harus secepatnya menyerah kepada Sekutu atau Serikat. Akhirnya Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

2. PEMBENTUKAN BPUPKI DAN PPKI

BPUPKI dibentuk pada tanggal 1 Maret 1945, Letnan Jendral Kumakici Harada selaku Panglima Perang, mengumumkan pembentukan BPUPKI. Lalu pada tanggal 29 April 1945, BPUPKI resmi dibentuk, sementara anggotanya di lantik pada tanggal 28 Mei 1945, dengan struktur keanggotaan Dr. Radjiman Wedyodiningrat sebagai ketua, Soeroso dan Ichi Bangase sebagai wakil. Jumlah anggota BPUPKI awalnya berjumlah 60 orang, lalu bertambah lagi 6 orang sehingga jumlah keseluruhan anggotanya adalah 66 orang.



Ketua: Dr. Radjiman Wedyodningrat

Anggota : 60 orang dan bertambah 6 orang

Tugas BPUPKI : untuk menyelidiki dan merencanakan pemerintah Indonesia yang akan menerima kemerdekaan dari Jepang dan menyusun rancangan UUD.

BPUPKI mengadakan sidang sebanyak dua kali.

Sidang pertama: (29 Mei 1945-1 Juni 1945)

Hasil sidang pertama:

Konsep dasar Negara atau yang biasa kita sebut sebagai Pancasila.

Dalam sidang ini ada 3 tokoh yang menyampaikan konsep dasar Negara (Pancasila) yaitu:



Mr. Muhammad Yamin (29 Mei 1945)

Dengan bunyi konsep Dasar Negara :

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kebangsaan Persatuan Indonesia
3. Rasa Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.

5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Mr. Supomo (31 Mei 1945)

Dengan bunyi konsep Dasar Negara :

1. Persatuan
2. Kekeluargaan
3. Keseimbangan lahir dan bathin
4. Musyawarah
5. Keadilan Rakyat



Ir. Soekarno (1 Juni 1945)

Dengan bunyi konsep Dasar Negara :

1. Kebangsaan Indonesia
2. Internasionalisme atau peri kemanusiaan
3. Mufakat atau demokrasi
4. Kesejahteraan sosial
5. Ketuhanan Yang Maha Esa

Sebelum siding BPUPKI yang pertama selesai, terjadi masa Reses (istirahat). Pada masa Reses ini terbentuklah Panitia Sembilan yang bertugas untuk membahas kembali Konsep Dasar Negara yg di rumuskan pada saat siding Pertama BPUPKI untuk mencapai kesepakatan yang menjadi Dasar Negara bagi Negara Indonesia.

Pada tanggal 22 Juni 1945, panitia Sembilan mengadakan pertemuan di rumah Laksamana Maeda untuk membahas usul-usul mengenai asas dasar yang telah dikemukakan pada saat siding pertama BPUPKI.

Hasil kerja panitia Sembilan di sebut Jakarta Charter atau Piagam Jakarta, yang di dalamnya terdapat rumusan Pancasila. Yaitu :

1. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat islam bagi pemeluk – pemeluknya.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan /perwakilan.
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Sidang kedua BPUPKI (10 – 17 Juli 1945):

Hasil dari sidang kedua ini adalah rancangan UUD 1945. Selanjutnya, BPUPKI membentuk Panitia Perancang UUD yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Pada tanggal 11 Juli 1945 Panitia Perancang UUD dengan suara bulat menyetujui isi Pembukaan UUD yang diambil dari Piagam Jakarta.

Panitia Perancang UUD kemudian membentuk panitia kecil yang diketuai oleh prof. Dr. Soepomo. Tugas panitia kecil perancang UUD adalah menyempurnakan dan menyusun kembali rancangan UUD yang telah disepakati. Dalam kesempatan itu, dibentuk pula “Panitia Penghalus Bahasa” yang terdiri atas Prof. Dr. Husein Djajadiningrat, Prof. Dr. Soepomo dan H. Agoes Salim

PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia)

Tanggal 7 agustus 1945, BPUPKI dibubarkan karena dianggap telah selesai menyelesaikan tugasnya, dan digantikan dengan PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) atau dalam bahasa Jepang, Dokoritzu Djunbi Inkai. PPKI dibentuk atas usulan Jendral Terauchi. Keanggotaannya dilantik pada tanggal 9 Agustus 1945 di Dallat, Vietnam Selatan oleh Jendral Terauchi, dengan Ir. Sukarnosebagai Ketua, Drs. Moh. Hatta sebagai wakil. Anggota PPKI awalnya berjumlah 21 orang, lalu, bertambah 6 orang sehingga jumlah akhir anggota PPKI sebanyak 27 orang

Dibentuk: 7 Agustus 1945 atas usulan Jendral Terauchi.

Keanggotaan dilantik: 9 Agustus 1945 di Dallat, Vietnam Selatan oleh jendral Terauchi

Ketua: Ir.Sukarno dan Wakil: Drs. Moh Hatta

Tugas PPKI :

Mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pemindahan kekuasaan dari jepang ke Indonesia dan menetapkan UUD 1945.

3. PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA

Karena terjadi kekalahan Jepang terhadap Sekutu dalam beberapa pertempuran seperti yang disebutkan di atas, maka Jepang mulai ngobral janji. Janji itu dikenal dengan janji kemerdekaan. Bila bangsa Indonesia mau membantu Jepang dalam menghadapi Sekutu, maka kelak kemudian hari akan diberikan kemerdekaan. Untuk mengawalinya dibentuklah Badan yang bertugas menyiapkan segala sesuatu berkaitan dengan kemerdekaan yang dijanjikan. Pemerintah Jepang membentuk BPUPKI yang dlam perkembangannya berubah menjadi PPKI.

Tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah kepada Sekutu tanpa syarat (unconditional surrender). Hal ini diumumkan oleh Tenno Heika melalui

radio. Kejadian itu jelas mengakibatkan pemerintah Jepang tidak dapat meneruskan janji atau usahanya mengenai kemerdekaan Indonesia. Soal terus atau tidaknya usaha mengenai kemerdekaan Indonesia tergantung sepenuhnya kepada para pemimpin bangsa Indonesia. Sementara itu Sutan Sjahrir sebagai seorang yang mewakili pemuda merasa gelisah karena telah mendengar melalui radio bahwa Jepang telah kalah dan memutuskan untuk menyerah pada Sekutu. Sjahrir termasuk tokoh pertama yang mendesak agar proklamasi kemerdekaan Indonesia segera dilaksanakan oleh Sukarno-Hatta tanpa harus menunggu janji Jepang. Itulah sebabnya ketika mendengar kepulangan Sukarno, Hatta dan Radjiman Wedyodiningrat dari Dalat (Saigon), maka ia segera datang ke rumah Hatta dan memintanya untuk memproklamirkan kemerdekaan Indonesia, tanpa harus menunggu dari pemerintahan Jepang. Hatta tidak dapat memenuhi permintaan Sjahrir maka diajaknya ke rumah Sukarno. Namun Sukarno belum dapat menerima maksud Sjahrir dengan alasan bahwa Sukarno hanya bersedia melaksanakan proklamasi, jika telah diadakan pertemuan dengan anggota-anggota PPKI lain. Dengan demikian tidak menyimpang dari rencana sebelumnya yang telah disetujui oleh pemerintah Jepang. Selain itu Sukarno akan mencoba dulu untuk mengecek kebenaran berita kekalahan Jepang tersebut.

4. PERISTIWA RENGASDENGKLOK

Sikap Soekarno dan Hatta tersebut memang cukup beralasan karena jika proklamasi dilaksanakan di luar PPKI, maka Negara Indonesia Merdeka ini harus dipertahankan pada Sekutu yang akan mendarat di Indonesia dan sekaligus tentara Jepang yang ingin menjaga status quo sebelum kedatangan Sekutu. Sjahrir kemudian pergi ke Menteng Raya (markas para pemuda) bertemu dengan para pemuda seperti: Sukarni, BM Diah, Sayuti Melik dan lain-lain.

Kelompok muda menghendaki agar Sukarno-Hatta (golongan tua) segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Menurut golongan muda, tidak seharusnya para pejuang kemerdekaan Indonesia menunggu-nunggu berita resmi dari Pemerintah Pendudukan Jepang. Bangsa Indonesia harus segera mengambil inisiatifnya sendiri untuk menentukan strategi mencapai kemerdekaan. Golongan muda kemudian mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur, Jakarta pada tanggal 15 Agustus 1945, pukul 20.30. Hadir antara lain Chaerul Saleh, Djohar Nur, Kusnandar, Subadio, Subianto, Margono, Wikana, dan Alamsyah. Rapat itu dipimpin oleh Chaerul Saleh dengan menghasilkan keputusan tuntutan-tuntutan golongan pemuda yang menegaskan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hak dan soal rakyat Indonesia sendiri. Yang mendapat kepercayaan dari teman-temanya untuk menemui Sukarno adalah Wikana dan Darwis.



Gambar 9.2 Sukarni
Sumber: SNI Jilid VI



Gambar 9.3 Chaerul Saleh
Sumber: SNI Jilid VI

Oleh Wikana dan Darwis, hasil keputusan itu disampaikan kepada Sukarno jam 22.30 di kediamannya, Jalan Pegangsaan Timur, No 56 Jakarta. Namun sampai saat itu Sukarno belum bersedia memproklamasikan kemerdekaan Indonesia tanpa PPKI. Di sini terjadi perdebatan sengit antara Sukarno dengan Wikana dan Darwis. Dalam perdebatan itu Wikana menuntut agar proklamasi dikumandangkan oleh Sukarno pada keesokan harinya.



Gambar 9.4 Wikana
Sumber: SNI Jilid VI

Sukarni, Chairul Saleh, Wikana, Sayuti Melik adalah tokoh-tokoh muda yang mendesak Sukarno-Hatta untuk segera memproklamsikan kemerdekaan

Peristiwa ini menunjukkan adanya ketegangan antara kelompok tua dengan kelompok muda yang memiliki sifat, karakter, cara bergerak, dan dunianya sendiri-sendiri. Perbedaan pendapat itu tidak hanya berhenti pada adu argumentasi, tetapi sudah mengarah pada tindakan pemaksaan dari golongan muda. Tentu saja semua itu demi kemerdekaan Indonesia.



Gambar 9.5 Laks. Maeda
Sumber: SNI Jilid VI



Gambar 9.6 Sayuti Melik
Sumber: SNI Jilid VI

Para pemuda itu kembali mengadakan pertemuan dan membahas tindakan-tindakan yang akan dibuat sehubungan dengan penolakan Soekarno-Hatta. Pertemuan ini masih dipimpin oleh Chaerul Saleh yang tetap pada

pendiriannya bahwa kemerdekaan harus tetap diumumkan dan itu harus dilaksanakan oleh bangsa Indonesia sendiri, tidak seperti yang direncanakan oleh Jepang. Orang yang dianggap paling tepat untuk melaksanakan itu adalah Soekarno-Hatta. Karena mereka menolak usul pemuda itu, pemuda memutuskan untuk membawa mereka ke luar kota yaitu Rengasdengklok, letaknya yang terpencil yakni 15 km ke arah jalan raya Jakarta-Cirebon. Menurut jalan pemikiran pemuda jika Soekarno-Hatta masih berada di Jakarta maka kedua tokoh ini akan dipengaruhi dan ditekan oleh Jepang serta menghalanginya untuk memproklamkan kemerdekaan ini dilakukan.

Pemilihan Rengasdengklok sebagai tempat pengamanan Soekarno-Hatta, didasarkan pada perhitungan militer. Antara anggota Peta Daidan Purwakarta dan Daidan Jakarta terdapat hubungan erat sejak mereka mengadakan latihan bersama. Secara geografis, Rengasdengklok letaknya terpencil. Dengan demikian akan dapat dilakukan deteksi dengan mudah terhadap setiap gerakan tentara Jepang yang hendak datang ke Rengasdengklok, baik yang datang dari arah Jakarta, maupun dari arah Bandung atau Jawa Tengah. Tujuan penculikan kedua tokoh ini selain untuk mengamankan mereka dari pengaruh Jepang, juga agar keduanya mau segera memproklamkan kemerdekaan Indonesia terlepas dari segala ikatan dengan Jepang. Pada dasarnya Soekarno dan Hatta tidak mau ditekan oleh anak-anak muda itu, sehingga mereka tidak mau memproklamkan kemerdekaan. Dalam suatu pembicaraan dengan Shodanco Singgih, Soekarno memang menyatakan kesediannya untuk mengadakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Melihat sikap Soekarno ini, maka para pemuda berdasarkan rapatnya yang terakhir pada pukul 00.30 waktu Jawa jaman Jepang (24.00 WIB) tanggal 16 Agustus 1945 terdapat keputusan akan mengadakan penculikan terhadap Soekarno dan Hatta dalam rangka upaya pengamanan supaya tidak terpengaruh dari segala siasat Jepang. Pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 04.30 (waktu Jepang) atau pukul 04.00 WIB penculikan (menurut golongan tua) dilaksanakan. Tidak diketahui secara jelas siapakah yang memulai peristiwa ini. Ada yang berpendapat Sukarni-lah yang membawa Soekarno-Hatta dini hari ke Rengasdengklok. Menurut Soekarno Sjahrir-lah yang menjadi pemimpin penculikan dirinya dengan Moh. Hatta.

Walaupun sudah diamankan ke Rengasdengklok, Soekarno-Hatta masih tetap dengan pendiriannya. Sikap teguh Soekarno-Hatta itu antara lain karena mereka belum percaya akan berita yang diberikan oleh pemuda serta berita resmi dari Jepang sendiri belum diperoleh. Seorang utusan pemuda yang bernama Yusuf Kunto dikirim ke Jakarta untuk melaporkan sikap Soekarno-Hatta dan sekaligus untuk mengetahui persiapan perebutan kekuasaan yang dipersiapkan pemuda di Jakarta.

Achmad Subardjo datang ke Rengasdengklok dan berhasil menyakinkan para pemuda bahwa proklamasi pasti akan diucapkan keesokan harinya pada tanggal 17 Agustus 1945. Sehingga pada tanggal 16 Agustus 1945 malam hari Soekarno-Hatta dibawa kembali ke Jakarta. Sementara itu di

Jakarta telah terjadi kesepakatan antara golongan tua, yakni Achmad Soebardjo dengan Wikana dari golongan muda untuk mengadakan proklamasi di Jakarta.

Laksamana Muda Maeda bersedia untuk menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Berdasarkan kesepakatan itu Jusuf Kunto dari pihak pemuda dan Soebardjo yang diikuti oleh sekretaris pribadinya mbah Diro (Sudiro) menuju Rengasdengklok untuk menjemput Soekarno. Semua ini dilakukan tidak lepas dari rasa prihatin sebagai orang Indonesia, sehingga terpanggil untuk menghusahkan agar proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat dilaksanakan secepat mungkin.

Namun sebelumnya perlu mempertemukan perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda. Untuk itu maka Soekarno dan Hoh. Hatta harus terlebih dahulu kembali dari Rengasdengklok ke Jakarta. Rombongan yang terdiri dari Achmad Soebardjo, Sudiro dan Yusuf Kunto segera berangkat menuju Rengasdengklok, tempat dimana Soekarno dan Moh.Hatta diamankan oleh pemuda. Rombongan tiba di Rengasdengklok pada jam 19.30 (waktu Tokyo) atau 18.00 (waktu Jawa Jepang) atau pukul 17.30 WIB dan bermaksud untuk menjemput dan segeramembawa Seoekarno-Hatta pulang ke Jakarta. Perlu ditambahkan juga, disamping Soekarno dan Hatta ikut serta pula Fatmawati dan Guntur Soekarno Putra. Peranan Achmad Subardjo sangat penting dalam peristiwa ini, karena mampu mempercayakan para pemuda, bahwa proklamasi akan dilaksanakan keesokan harinya paling lambat pukul 12.00 WIB. Ini dapat dikabulkan dengan jaminan nyawanya sebagai taruhannya. Akhirnya Subeno komandan kompi Peta setempat bersedia melepaskan Soekarno-Hatta ke Jakarta. Achmad Subardjo adalah seorang yang dekat dengan golongan tua maupun muda, bahkan dia juga sebagai penghubung dengan pemuka angkatan laut Jepang Laksamana Madya Maeda. Dan melalui dia, Maeda menawarkan rumahnya sebagai tempat yang aman dan terlindung untuk menyusun naskah Proklamasi Kemerdekaan Republik yang sudah lama ditunggu-tunggu.

Bertitik tolak dari keadaan yang demikian, kedudukan Maeda baik secara resmi maupun pribadi menjadi sangat penting. Dan justru dalam saat-saat yang genting itu, Maeda telah menunjukkan kebesaran moralnya. Berdasarkan keyakinan bahwa kemerdekaan merupakan aspirasi alamiah dan yang tidak terhindarkan dukungannya kepada tujuan kebebasan Indonesia. Di tempat kediaman Maeda Jalan Imam Bonjol No.1 Jakarta teks proklamasi ditulis. Kalimat yang pertama yang berbunyi “Kami rakyat Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan kami” kemudian berubah menjadi “Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia” berasal dari Achmad Subardjo. Kalimat kedua oleh Soekarno yang berbunyi “Halhal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain akan diselenggarakan dengan cara yang secermat-cermatnya serta dalam tempo yang sesingkat-singkatnya”. Kedua kalimat ini kemudian digabung dan disempurnakan oleh Moh. Hatta sehingga berbunyi seperti teks proklamasi yang kita miliki sekarang. Sekarang

timbullah masalah siapakah yang akan menandatangani naskah proklamasi. Soekarno menyarankan agar semua yang hadir menandatangani naskah proklamasi itu selaku “Wakil-wakil Bangsa Indonesia”. Saran itu mendapat tantangan dari para pemuda. Kemudian Sukarni selaku salah seorang pimpinan pemuda mengusulkan, agar Soekarno-Hatta menandatangani atas nama bangsa Indonesia. Usul ini diterima dengan suara bulat. Selanjutnya Soekarno minta kepada Sayuti Melik untuk mengetik naskah tulisan tangan tersebut.

Ada banyak tokoh yang berperan dalam usaha persiapan kemerdekaan. Tentu saja kita tidak akan dapat membahas semua tokoh dan perannya dalam persiapan kemerdekaan.

1. Ir. Sukarno (1901-1970)



Sukarno dilahirkan tanggal 6 Juni 1901. Beliau menjadi tokoh penting dalam persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada tahun 1928 beliau mendirikan Partai Nasional Indonesia. Pada tahun 1930-an, karena perjuangannya beliau sering masuk penjara dan harus menjalani hidup di pengasingan.

Menjelang kemerdekaan, beliau menjadi anggota BPUPKI dan menjadi ketua PPKI. Sumbangan pemikiran dan perannya dalam kedua badan ini sangat menonjol. Pada tanggal 1 Juni 1945 beliau menyampaikan usul dasar-dasar negara dalam sidang BPUPKI. Beliau juga yang mengusulkan nama Pancasila bagi dasar negara Indonesia.

Bersama dengan Bung Hatta, sebagai wakil rakyat Indonesia beliau memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Pada tahun 1948 bersama dengan para pemimpin bangsa Indonesia lainnya, beliau diasingkan ke Bangka. Pada tahun 1949 beliau dipulangkan ke Yogyakarta dan dipilih menjadi presiden RIS.

Beliau menyerahkan pemerintahan kepada Jenderal Suharto pada tanggal 20 Februari 1967. Pada tanggal 21 Juni 1970 beliau wafat di Rumah Sakit Angkatan Darat Gatot Subroto Jakarta setelah menderita sakit ginjal agak lama. Bung Karno dimakamkan di Blitar, Jawa Timur.

2. Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat (1879-1952)



Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat adalah seorang dokter dan tokoh pergerakan. Peran beliau sangat menonjol menjelang kemerdekaan Indonesia. Khususnya ketika bangsa kita sedang merumuskan dasardasar negara.

Beliau masuk Budi Utomo sejak organisasi itu berdiri. Beliau termasuk anggota Volksraad angkatan pertama ketika lembaga ini dibentuk oleh Pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1918. Beliau menjadi anggota Volksraad hingga tahun 1931. Pada zaman pendudukan Jepang, beliau menjadi anggota Dewan Pertimbangan Daerah Madiun, kemudian ditarik ke pusat menjadi anggota Dewan Petimbangan Pusat. Setelah Putera terbentuk, beliau duduk dalam Majelis Pertimbangan. Puncak peranannya terjadi ketika beliau menjadi ketua BPUPKI menjelang kemerdekaan Indonesia.

3. Prof. Dr. Mr. Supomo (1903-1958)



Supomo dilahirkan di Sukoharjo, Solo. Setelah tamat dari Sekolah Tinggi Hukum, beliau melanjutkan studi ke Universitas Leiden, Belanda, dan memperoleh gelar doktor di sana. Sekembalinya di tanah air, beliau bekerja di Pengadilan Negeri Yogyakarta.

Supomo terpilih menjadi anggota BPUPKI dan PPKI. Beliau sangat berperan dalam perumusan UUD 1945. Sebagai seorang ahli hukum, beliau menjadi anggota tim perumus Undang-Undang Dasar. Beliau juga mengusulkan dasar-dasar negara pada rapat BPUPKI tanggal 31 Mei 1945. Setelah Indonesia merdeka, beliau menjadi menteri kehakiman. Sesudah pengakuan kedaulatan (1949) beliau kembali menduduki jabatan itu.

Beliau terlibat aktif dalam dunia pendidikan. Beliau merintis pendirian Universitas Gajah Mada dan menjadi salah satu guru besar dalam universitas tersebut. Beliau juga pernah menjabat rektor Universitas Indonesia.

4. Mohammad Hatta (1902-1980)



Mohammad Hatta lahir di Bukit Tinggi, 12 Agustus 1902. Ketika menjadi mahasiswa di Belanda beliau sudah aktif dalam gerakan mahasiswa nasionalis. Sepulang dari Belanda beliau bergabung dengan PNI. Tahun 1934 beliau ditangkap dan dimasukkan penjara kemudian dibuang ke Digul.

Menjelang kemerdekaan, beliau terpilih menjadi anggota BPUPKI. Perannya sangat besar. Beliau masuk dalam Panitia Sembilan yang menghasilkan Piagam Jakarta. Bersama dengan Bung Karno, beliau memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Setelah Indonesia merdeka beliau mendampingi Bung Karno menjadi wakil presiden.

Pada tahun 1956 beliau mengundurkan diri dari jabatan wakil presiden. Setelah itu, beliau mengabdikan diri sebagai guru besar ilmu ekonomi di Universitas Indonesia. Setelah pemerintahan Bung Karno runtuh beliau diangkat menjadi penasihat khusus dan beberapa kali menjadi ketua misi internasional. Beliau wafat di Jakarta pada tanggal 14 Maret 1980.

5. Muhammad Yamin (1903-1962)



Muhammad Yamin adalah seorang ahli hukum, tokoh pergerakan kemerdekaan, penyair angkatan Pujangga Baru, dan penggali sejarah Indonesia. Sejak muda beliau sudah berkecimpung dalam kegiatan organisasi. Bersama Bung Hatta ia mendirikan Jong Sumatranen Bond. Dalam gerakan politik ia mula-mula bergabung dengan Partindo.

Menjelang kemerdekaan Indonesia, beliau terpilih menjadi anggota BPUPKI. Beliau salah seorang yang mengajukan usul dasar negara dalam rapat BPUPKI tanggal 29 Mei 1945. Beliau juga menjadi anggota Panitia Kecil yang merumuskan Piagam Jakarta.

Ketika Indonesia merdeka beliau beberapa kali memangku jabatan menteri dan menjadi anggota DPR/MPRS. Sebagai sastrawan beliau menulis banyak karya sastra yang meliputi sajak dan naskah drama. Studi sejarahnya menghasilkan karya seperti “Gajah Mada”, “Sejarah Peperangan Diponegoro”, dan lain-lain.

6. Ahmad Subarjo (1896-1978)



Ahmad Subarjo adalah pejuang kemerdekaan dari golongan tua. Semasa kuliah beliau giat dalam Perhimpunan Indonesia. Menjelang proklamasi kemerdekaan, ia duduk dalam keanggotaan BPUPKI. Beliau juga termasuk dalam Panitia Sembilan yang menghasilkan Piagam Jakarta. Perannya yang sangat penting adalah menjadi penengah antara golongan muda dan Sukarno dalam peristiwa Rengas Dengklok.

Setelah Indonesia merdeka, ia diangkat sebagai Menteri Luar Negeri RI dalam Kabinet Presidensial. Setelah penyerahan kedaulatan, Subarjo beberapa kali diangkat sebagai anggota delegasi Indonesia dalam perundingan dengan sejumlah pemerintah asing. Setelah tidak aktif dalam bidang diplomasi dan pemerintahan, beliau memberi kuliah di berbagai universitas, antara lain di Universitas Indonesia.

Menghormati Usaha Para Tokoh Dalam Mempersiapkan Kemerdekaan

Kita pantas menghargai usaha tokoh-tokoh bangsa dalam mempersiapkan kemerdekaan kita. Berkat usaha mereka, kita dapat hidup di alam merdeka dan menikmati sistem ketatanegaraan yang mereka perjuangkan. Bentuk penghormatan kepada mereka dapat kita ungkapkan dengan mengenang jasa-jasa mereka. Kita juga bisa berziarah ke makam mereka dan berdoa untuk mereka.

Bentuk penghargaan yang tak kalah penting adalah mencontoh sikap-sikap positif yang mereka tunjukkan dan meneruskan perjuangan mereka. Sikap positif tokoh-tokoh bangsa yang patut kita contoh antara lain:

1. Rela berjuang demi bangsa dan negara.
2. Berpendirian tetapi juga menghormati pendapat orang lain. Para tokoh bangsa terkenal memegang teguh pendapat dan memperjuangkan pendapatnya. Namun, ketika suatu kesepakatan bersama telah diambil dengan lapang dada mereka menerima keputusan itu.
3. Karya mereka membangun dasar negara harus kita teruskan agar sendi-sendi negara ini makin kokoh. Undang-Undang Dasar 1945 yang mereka hasilkan merupakan karya yang amat mengagumkan. Namun demikian, seiring dengan perkembangan zaman undang-undang dasar itu ternyata dirasa perlu untuk disempurnakan. Maka kita mengenal adanya amandemen terhadap UUD 1945. Usaha ini harus tetap kita lakukan agar tercipta suatu sistem yang lebih baik. Ini menjadi tugas kita sekarang sebagai generasi penerus bangsa.

C. Metode Pembelajaran : permainan, tanya jawab, penugasan dan diskusi

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Inti Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan materi pengantar yang disampaikan guru mengenai peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. b. Siswa melaksanakan permainan Papan Memori <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (2) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (3) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (4) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (5) Siswa memperhatikan gambar slide untuk kali ketiga c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai gambar slide : <ul style="list-style-type: none"> Kelompok 1 berdiskusi tentang masa persiapan kemerdekaan Kelompok 2 berdiskusi tentang pembentukan BPUPKI Kelompok 3 berdiskusi tentang pembentukan PPKI Kelompok 4 berdiskusi tentang peristiwa menjelang proklamasi d. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya dengan bimbingan dari guru e. Siswa mengumpulkan hasil diskusi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan pesan dari guru untuk mempersiapkan presentasi hasil diskusi pada pertemuan selanjutnya b. Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

Pertemuan II

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Inti Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan pokok-pokok materi pelajaran b. Siswa bertanya jawab dengan guru c. Siswa mempresentasikan hasil diskusi pertemuan sebelumnya <ul style="list-style-type: none"> Kelompok 1 presentasi tentang masa persiapan kemerdekaan Kelompok 2 presentasi tentang pembentukan BPUPKI Kelompok 3 presentasi tentang pembentukan PPKI Kelompok 4 presentasi tentang peristiwa menjelang proklamasi d. Siswa menyampaikan pendapatnya mengenai hasil presentasi dari setiap kelompok
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

Pertemuan III

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Inti Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan ulasan materi pertemuan sebelumnya dan materi pengantar mengenai tokoh-tokoh yang berjasa dalam peristiwa sekitar kemerdekaan dan cara menghargai jasa mereka b. Siswa melaksanakan permainan Papan Memori <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (2) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (3) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (4) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (5) Siswa memperhatikan gambar slide untuk kali ketiga c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai gambar slide : <ul style="list-style-type: none"> Kelompok 1 berdiskusi tentang Ir Soekarno Kelompok 2 berdiskusi tentang Drs Moh Hatta Kelompok 3 berdiskusi tentang Dr Radjiman Wedyodiningrat Kelompok 4 berdiskusi tentang Mr Ahmad Subardjo d. Siswa mendiskusikan tema pembahasan dengan bimbingan dari guru e. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan berpendapat f. Siswa bertanya jawab dengan guru g. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

E. Sumber dan Media Belajar :

1. Sumber :

Susilaningih, Endang, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media :

LCD dan slide powerpoint.

F. Penilaian

1. Tes : pilihan ganda

Instrumen : soal evaluasi (terlampir)

2. Nontes: observasi

Instrumen : lembar observasi (terlampir)

Yogyakarta, Maret 2016

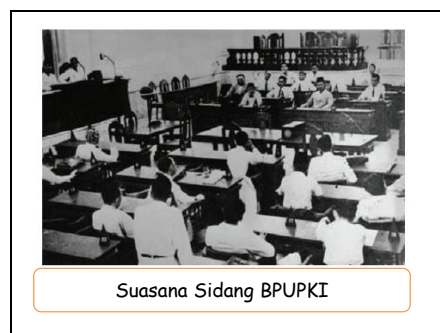
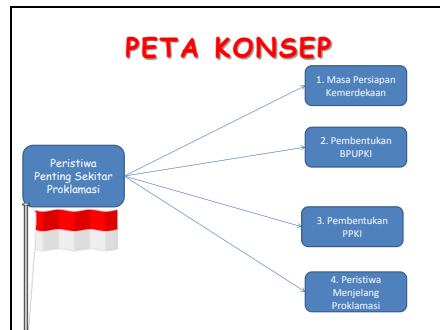
Mengetahui
Guru Kelas V

Peneliti

Sri Sundari
NIP. 1961227 1982012 008

Maulana P
NIM.12108241067

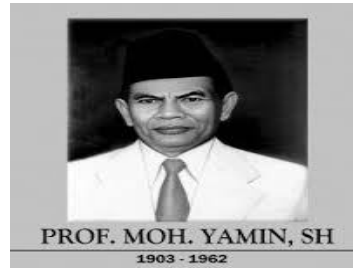
Slide Powerpoint Siklus I



Soekarno membacakan konsep dasar negara



Ir. Soekarno



Tokoh-tokoh Panitia 9



Suasana sidang PPKI



Ketua dan Wakil Ketua PPKI



Jepang menyerah tanpa syarat pada
Sekutu



Peristiwa Rengasdengklok



Sutan Syahrir



Tokoh-tokoh yang berjasa
dalam Peristiwa sekitar
Proklamasi Kemerdekaan

Ir Soekarno



2. Drs Moh Hatta



Dr Radjiman Wedyodiningrat



Mr Ahmad Soebardjo



Soal Evaluasi Siklus I

1. Pada tanggal 6 Agustus 1945 Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di kota
 - a. Tokyo
 - b. Hiroshima
 - c. Nagasaki
 - d. Kyoto
2. Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu pada tanggal
 - a. 14 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945
3. BPUPKI diketuai oleh

- a. Ir Soekarno
 - b. Moh Yamin
 - c. Jendral Sudirman
 - d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
4. Hasil sidang BPUPKI yang pertama menghasilkan konsep dasar negara yang disebut
- a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Jakarta Chapter
 - d. Dasasila Bandung
5. Sidang kedua BPUPKI dilaksanakan pada tanggal
- a. 10-17 Juli 1945
 - b. 17-24 Juli 1945
 - c. 10-17 Agustus 1945
 - d. 17-24 Agustus 1945
6. Dokuritsu Junbi Inkai dalam bahasa Indonesia berarti
- a. Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia
 - b. Panitia Penyelenggara Kemerdekaan Indonesia
 - c. Panitia Pelaksana Kemerdekaan Indonesia
 - d. Panitia Pembuat Kemerdekaan Indonesia
7. Ketua dari PPKI adalah
- a. Moh Yamin
 - b. Moh Hatta
 - c. Ir Soekarno
 - d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
8. Golongan muda yang diutus untuk menemui Soekarno agar segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia adalah
- a. Wikana dan Shaleh
 - b. Sayuti dan Syahrir
 - c. Wikana dan Darwis
 - d. Darwis dan Shaleh
9. Penyusunan naskah proklamasi dilaksanakan di rumah
- a. Soekarno
 - b. Maeda
 - c. Terauchi
 - d. Kumakici Harada
10. Orang yang mengetik naskah proklamasi adalah
- a. Sutan Syahrir
 - b. Ahmad Soebardjo
 - c. Yusuf Kunto

d. Sayuti Melik

Kunci Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. A |
| 2. A | 7. C |
| 3. D | 8. C |
| 4. A | 9. B |
| 5. A | 10. D |

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
DENGAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI**

Nama Sekolah	: SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	: V/2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Pertemuan	: 4,5 dan 6
Alokasi Waktu	: 6 x 35 Menit
Standar Kompetensi	: Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
Kompetensi Dasar	: Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Indikator

:

1. Menceritakan tentang peristiwa penting dalam rangka mempertahankan kemerdekaan di berbagai daerah.
2. Menceritakan pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda.
3. Menceritakan agresi militer Belanda terhadap Republik Indonesia.
4. Menceritakan peranan beberapa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
5. Memberikan contoh cara menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat:

1. Menceritakan tentang peristiwa penting dalam rangka mempertahankan kemerdekaan di berbagai daerah.
2. Menceritakan pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda.
3. Menceritakan agresi militer Belanda terhadap Republik Indonesia.
4. Menceritakan peranan beberapa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
5. Memberikan contoh cara menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

B. Materi Ajar

Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

1. Perjuangan Fisik dalam Mempertahankan Kemerdekaan

Setelah proklamasi kemerdekaan, Jepang tidak mau melepaskan Indonesia. Namun berkat kegigihan bangsa Indonesia akhirnya Jepang dapat dikalahkan. Kemudian datang tentara sekutu yang disambut baik oleh rakyat Indonesia karena bermaksud untuk melucuti senjata tentara Jepang dan membebaskan tawanan Jepang. Namun kedatangan tentara sekutu diboncengi orang-orang Belanda. Belanda bermaksud untuk mengambil alih kekuasaan Indonesia setelah Jepang kalah dengan cara membuat pemerintahan sipil yang disebut NICA (Netherland Indies Civil

Administration). Tindakan tersebut mendapat perlawanan dari para pejuang Indonesia. Atas dasar hal tersebut, terjadilah perang fisik yang terjadi antara para pejuang dengan tentara sekutu dalam usaha untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

A. Pertempuran 10 November di Surabaya

Tentara sekutu (Inggris) dipimpin oleh Brigjen A.W.S Mallaby mendarat di Surabaya tanggal 25 Oktober 1945. Dua hari kemudian tentara Inggris berhasil menguasai tempat-tempat penting di Surabaya. Pertempuran pun terjadi antara para pejuang melawan tentara Inggris. Dalam insiden itu, Brigjen Mallaby tewas. Inggris kemudian mendatangkan tentara yang lebih besar lagi.

Tanggal 9 November 1945 Inggris mengeluarkan ultimatum yang memerintahkan agar rakyat Surabaya menyerah. Ultimatum itu ditolak. Rakyat Surabaya bertekad untuk berjuang sampai titik darah penghabisan. Salah satu pemimpin pejuang Surabaya adalah Bung Tomo. Ia mengobarkan semangat para pejuang untuk menggempur musuh. Namun, karena kalah senjata, banyak pejuang Surabaya gugur. Akhirnya mereka kalah. Surabaya pun jatuh ke tangan Inggris. Pertempuran di Surabaya tanggal 10 November 1945 diperingati sebagai hari Pahlawan karena hari itu merupakan peristiwa penting dalam sejarah Indonesia.

B. Pertempuran Bandung Lautan Api

Tentara sekutu yang diboncengi NICA memasuki Bandung pada Oktober 1945. Kemudian mereka mengultimatum rakyat Bandung agar menyerahkan senjata yang berhasil dirampas dari tentara Jepang. Ultimatum itu diabaikan. Akhirnya terjadilah pertempuran. Pasukan Sekutu berhasil menduduki Kota Bandung bagian Utara. Para pejuang pun terdesak ke bagian selatan Bandung.

Tanggal 23 Maret 1946 pasukan sekutu mengeluarkan ultimatum kedua. Isinya agar Bandung selatan dikosongkan. Para pejuang yang dipimpin oleh AH Nasution sepakat untuk mematuhi ultimatum demi keselamatan rakyat. Sebelum meninggalkan Bandung, para pejuang membunghanguskan Kota Bandung. Peristiwa tersebut dikenal sebagai "Bandung Lautan Api."

C. Pertempuran Medan Area

Tanggal 9 Oktober pasukan sekutu mendarat di Medan dipimpin Brigjen T.E.D Kelly. Sebelumnya Belanda sudah mendaratkan pasukannya dibawah pimpinan Westerling. Para pejuang pun bersiap untuk melawan tentara sekutu dengan membentuk divisi keamanan rakyat Medan yang disebut Divisi Banteng.

Kemudian, 18 Oktober 1945 sekutu menuntut agar rakyat menghentikan pertempuran dan menyerahkan senjatanya. Akan tetapi rakyat menolak. Pada 10 Desember 1945 terjadilah pertempuran yang dikenal sebagai Pertempuran Medan Area.

D. Pertempuran Lima Hari di Semarang

Hingga Oktober 1945, tentara Jepang masih berada di Kota Semarang. Mereka masih melancarkan serangan terhadap TKR untuk membebaskan orang-orang Jepang yang berhasil ditahan. Sementara itu terdengar isu bahwa Jepang meracuni sumber air minum di daerah Candi Semarang. Oleh Karena itu, dr. Kariadi memeriksa sumber air tersebut. Akan tetapi dia kemudian dibunuh oleh tentara Jepang. Terbunuhnya dr. Kariadi menyulut kemarahan pemuda. Akibatnya terjadi pertempuran hebat di Simpang Lima antara TKR melawan pasukan Jepang. Pertempuran berlangsung selama lima hari dari tanggal 15-19 Oktober 1945 dan berhenti setelah diadakan gencatan senjata.

E. Pertempuran Ambarawa

Kedatangan tentara sekutu tidak menyenangkan rakyat. Akibatnya terjadi pertempuran pada 21 November 1945. Dalam pertempuran itu Letnan Kolonel Isdiman gugur. Kemudian pimpinan pasukan dipegang oleh Kolonel Sudirman.

Tanggal 12-15 Desember 1945, terjadi pertempuran hebat yang dikenal dengan sebutan Palagan Ambarawa. Dalam pertempuran itu sekutu dapat diusir dari Ambarawa. Untuk mengenang peristiwa itu dibuatlah Monumen Palagan Ambarawa dan 15 Desember dijadikan sebagai Hari Infanteri.

Selain pertempuran di atas, hampir seluruh daerah mengadakan perlawanan melawan tentara Sekutu, Belanda dan Jepang. Karena situasi Kota Jakarta yang tidak aman akibat serangan tentara Sekutu dan Belanda, Presiden dan Wakil Presiden dipindahkan ke Yogyakarta untuk menjaga keamanan mereka.

2. Perjuangan Diplomasi Dalam Rangka Mempertahankan Kemerdekaan

Setelah pertempuran fisik di hampir seluruh Indonesia terjadi dan menelan banyak korban jiwa, salah satu pemimpin Sekutu, Letjen Christinson berusaha untuk mempertemukan pemimpin Indonesia dengan Belanda lewat meja perundingan. Beberapa perundingan yang terjadi sebagai berikut.

A. Perundingan Linggarjati

Dalam upaya perdamaian, Inggris mempertemukan Belanda dan Indonesia di Linggarjati, sebelah Cirebon (sekarang Kabupaten Kuningan), Jawa Barat. Dalam perundingan ini Indonesia diwakili oleh Perdana Menteri Sultan Syahrir dan Belanda diwakili oleh Van Mook. Hasil perundingan ditandatangani pada 25 Maret 1947. Isinya sebagai berikut.

- 1) Belanda mengakui secara de facto wilayah Republik Indonesia atas Jawa, Madura, dan Sumatra.
- 2) Akan dibentuk negara federal dengan nama Indonesia Serikat yang salah satu negara bagiannya adalah Republik Indonesia

- 3) Dibentuk Uni Indonesia-Belanda dengan ratu Belanda sebagai kepala uni
- 4) Pembentukan Republik Indonesia Serikat (RIS) dan Uni Indonesia-Belanda sebelum tanggal 1 Januari 1949

Dalam perundingan Linggarjati kedaulatan RI diakui secara de facto atas Sumatra, Jawa dan Madura. Hal ini dapat memperkuat berdirinya RI di mata dunia, meskipun wilayah dipersempit.

B. Agresi Militer Belanda I

Belanda ternyata tidak mau mengakui kedaulatan RI. Belanda akan menjadikan Indonesia sebagai negara persemakmuran (commonwealth) yang berbentuk federasi. Pada 21 Juli 1947, Belanda melakukan serangan militer yang disebut Agresi Militer Belanda I. Wilayah Jawa Barat digempur habis-habisan, kemudian meluas ke Jawa Tengah, Jawa Timur dan Sumatra. TNI melawan serangan agresi Belanda tersebut menggunakan taktik gerilya. TNI berhasil membatasi gerakan Belanda hanya di kota-kota besar saja dan di jalan raya.

C. Perundingan Renville

Agresi Militer Belanda I mendapat reaksi keras dari masyarakat internasional. India dan Australia mengajukan permohonan kepada Dewan Keamanan PBB supaya sengketa Indonesia-Belanda dimasukkan dalam agenda sidang. Pada 1 Agustus 1947, PBB mengeluarkan perintah gencatan senjata Indonesia-Belanda.

Pada 11 Agustus 1947, pemerintah RI yang diwakili oleh Sultan Syahrir dan H. Agus Salim hadir dalam Dewan Keamanan PBB. Perjuangan diplomasi di PBB ini membawa hasil. Kemudian PBB membentuk “Komisi Tiga Negara” (KTN) yang beranggotakan Australia, Belgia dan Amerika Serikat. Tugas KTN adalah menghentikan sengketa RI-Belanda.

Indonesia diwakili oleh Australia, Belanda diwakili oleh Belgia dan Amerika Serikat sebagai penengah. Perundingan dimulai 8 Desember 1948 di atas kapal Amerika Serikat “USS Renville” yang sedang berlabuh di Teluk Jakarta. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syafuruddin. Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Widjoatmoda.

Pada 17 Januari 1948, kedua pihak kembali ke atas kapal untuk menandatangani hasil perundingan. Perjanjian Renville sangat merugikan pihak Indonesia karena wilayahnya makin sempit. Isi perjanjian Renville adalah :

- 1) Belanda hanya mengakui Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Sumatera sebagai bagian wilayah Republik Indonesia.
- 2) Disetujuinya sebuah garis demarkasi yang memisahkan wilayah Indonesia dan daerah pendudukan Belanda.
- 3) TNI harus ditarik mundur dari daerah-daerah kantongnya di wilayah pendudukan di Jawa Barat dan Jawa Timur.

D. Agresi Militer Belanda II

Pada 18 Desember 1948, Belanda dibawah pimpinan Dr. Bell mengumumkan bahwa Belanda tidak terikat lagi oleh Persetujuan Renville. Pada 19 Desember 1948, Belanda mengadakan Agresi Militer II ke ibu kota Yogyakarta. Dalam agresi itu Belanda dapat menguasai Yogyakarta.

Presiden Soekarno pun ditangkap Belanda. Beliau lalu mengirimkan mandat lewat radio kepada Mr. Syafrudin Prawiranegara. Isinya agar membentuk Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) di Bukit Tinggi Sumatra Barat. Dengan demikian, meskipun ibukota negara telah berhasil diduduki Belanda, pemerintah RI masih tetap berdiri.

Para pejuang tetap melakukan perlawanan terhadap Belanda. Gerilyawan RI dipimpin oleh Panglima Soedirman. Mereka menghadang konvoi-konvoi amunisi dan logistic Belanda. Akibatnya kekuatan pertahanan Belanda menjadi terpecah sehingga pertahanan di dalam kota menjadi lemah. Para gerilyawan melakukan serangan ke pusat kota Yogyakarta.

Pada 1 Maret 1949 Brigade X mengadakan serangan umum ke Yogyakarta dipimpin Letkol Soeharto. Serangan ini memakai terkenal dengan sebutan “Serangan Umum 1 Maret”. Dalam penyerangan ini Tentara Indonesia berhasil menduduki Kota Yogyakarta selama 6 jam. Tujuan pendudukan kota Yogyakarta antara lain ;

1. Menurunkan mental pasukan Belanda
2. Meningkatkan kepercayaan dan semangat juang bagi TNI
3. Menunjukkan kepada dunia Internasional bahwa TNI masih ada

E. Reaksi terhadap Agresi Militer Belanda II

Agresi Militer II, 19 Desember 1948 mendapat berbagai reaksi dari dalam maupun luar negeri. Reaksi dari dalam negeri ditandai dengan sikap-sikap berikut :

- 1) Negara Pasundan membubarkan kabinetnya karena tidak setuju dengan politik Belanda
- 2) Negara Indonesia Timur, dibawah pimpinan Anak Agung Gde Agung mengadakan sidang kilat. Kemudian mereka membubarkan diri dan menyerahkan kembali mandate kepada presiden RI
- 3) Negara menugaskan LN Palar untuk melaporkan Agresi Militer II kepada Dewan Keamanan PBB

Reaksi dari luar negeri ditandai oleh adanya larangan kapal-kapal perang dan pesawat terbang Belanda melewati wilayah negaranya. Selain itu, mereka mendukung agar masalah Indonesia-Belanda segera dibawa ke Perundingan PBB.

F. Perjanjian Roem-Royen

Perjanjian Roem Royen ditandatangani di Jakarta pada 7 Mei 1949. Pihak Indonesia dipimpin oleh Mr. Moh Roem dengan anggota Drs. Moh Hatta dan Sultan Hamengkubuwono IX, sedangkan Belanda diwakili oleh Dr Van Royen. Isi perjanjian Roem Royen sebagai berikut.

- 1) Penghentian tembak-menembak antara Indonesia dan Belanda
 - 2) Pengambilan pemerintah Republik Indonesia ke Yogyakarta
 - 3) Pembebasan para pemimpin RI yang ditahan Belanda
 - 4) Segera mengadakan Konferensi Meja Bundar di Den Haag, Belanda.
- G. Konferensi Inter-Indonesia (KII)
- Konferensi Inter-Indonesia dilaksanakan sebelum pelaksanaan Konferensi Meja Bundar (KMB). KII diadakan oleh bangsa Indonesia sendiri, yaitu antara delegasi RI dan BFO (Bijeen komstvoor Federal Overleg). Indonesia dipimpin oleh Drs. Moh Hatta. BFO dipimpin oleh Sultan Hamid II. Tujuan konferensi ini untuk mempersatukan pendapat yang akan diperjuangkan dalam KMB.
- Hasil dari konferensi yaitu :
- 1) Negara yang akan dibentuk nanti dinamakan RIS (Republik Indonesia Serikat)
 - 2) RIS tetap memakai sang Merah Putih, lagu kebangsaan Indonesia Raya dan memakai bahasa nasional bahasa Indonesia.
 - 3) Tanggal 17 Agustus tetap dijadikan Hari Kemerdekaan.
- H. Konferensi Meja Bundar
- Konferensi ini dilaksanakan pada 12 Agustus hingga 2 November 1949 di Den Haag, Belanda. KMB adalah tindak lanjut dari perundingan Roem-Royen. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Drs. Moh Hatta. Delegasi Negara Federal atau BFO dipimpin oleh Sultan Hamid II. Delegasi Belanda dipimpin oleh Mr. van Maarseven. Dari UNCI sebagai pengawas dan penengah diwakili oleh Chritchley. Hasil perjanjian KMB sebagai berikut.
- 1) Dibentuknya Negara Indonesia Serikat (RIS) dan Belanda akan menyerahkan kedaulatan kepada RIS pada akhir Desember 1949.
 - 2) Akan dibentuk Uni Indonesia-Belanda
 - 3) Irian Barat akan diserahkan kepada RIS setahun setelah penyerahan kedaulatan oleh Belanda.

3. Tokoh-Tokoh Penting Yang Berperan Dalam Peristiwa Proklamasi

A. Ir Soekarno

Lahir pada tanggal 6 Juni 1901 di Blitar, Jawa Timur. Ia memperoleh gelar insinyur dibidang teknik sipil dari Bandung Technical College (ITB sekarang). Pada tanggal 17 Agustus 1945 Ir. Soekarno yang didampingi oleh Drs. Moh. Hatta membacakan teks proklamasi Kemerdekaan RI. Oleh karena itu ia disebut sebagai tokoh proklamator. Ir. Soekarno juga di percaya untuk menjabat sebagai Presiden RI. Ir. Soekarno sangat berperan dalam usaha perjuangan mempertahankan kemerdekaan yang antara lain sebagai berikut :

- 1) Ketika sekutu menduduki Indonesia , Ir. Soekarno berkali-kali melakukan perundingan dengan mereka.
- 2) Setelah Agresi Militer belanda II , Ir. Soekarno sempat memberikan mandat kepada Menteri kemakmuran, Syafrudin Prawiranegara, untuk mendirikan Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI).

- 3) Ketika RI menjadi negara serikat , Ir.Soekarno dipercaya sebagai presiden RIS . kemudian ketika RIS kembali ke bentuk republik , Ir.Soekarno dipercaya sebagai Presiden RI.

B. Drs. Mohammad Hatta

Lahir pada tanggal 12 Agustus 1902 di Bukit Tinggi , Sumatra Barat. Merupakan seorang ahli Ekonomi. Beliau berhasil mensirikan koperasi-koperasi di Indonesia. Sehingga beliau di sebut sebagai Bapak Koperasi Indonesia. Drs. Moh.Hatta juga adalah Proklamator Indonesia . Beliau mendampingi Ir.Soekarno dalam membacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan RI. Drs.Moh.Hatta sangat berperan dalam usaha perjuangan mempertahankan kemerdekaan indonesia, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Ir.Soekarno dan Drs.Moh.hatta dikenal dengan Dwi Tunggal. Mereka berdua selalu bersatu dalam perjuangan mengusir penjajah dari Bumi Indonesia.
- 2) Setelah Indonesia merdeka ,Drs.Moh.hatta diangkat menjadi wapres. Ketika Indonesia masih berbentuk serikat, Drs.Moh.Hatta menjabat sebagai Perdana Menteri RIS. Ketika Indonesia kembali ke republik, beliau dipercaya lagi menjadi Wakil presiden RI.
- 3) Saat berlangsung Konfrensi Meja Bundar (KMB) di Den Haag Belanda, Drs.Moh.hatta menjadi pemimpin utusan Indonesia. Kemudian pada bulan Desember 1949 , beliau kembali ke Belanda untuk menandatangani naskah pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda.

C. Sri Sultan Hamengkubuwono IX

Adalah seorang Raja Yogyakarta yang ikut berjuang mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Pada tanggal 19 Agustus 1945, beliau menyatakan bahwa kesultanan Yogyakarta adalah bagian dari NKRI. Bersama Sri Sultan Paku Alam VIII, beliau menyediakan halaman dalam istana sebagai tempat bersembunyi bagi para pejuang kemerdekaan dalam mengatur siasat perang gerilya. Jasa-jasa Sri Sultan Hamengkubuwono IX dalam ikut mempertahankan kemerdekaan Indonesia sangat besar. Berikut adalah beberapa diantaranya :

- 1) Ketika Jakarta dalam keadaan tak menentu , Sri Sultan Hamengkubuwono IX menyarankan kepada presiden untuk memindahkan ibu kota ke Yogyakarta . Saran tersebut diterima. Akhirnya sejak tanggal 4 Januari 1946, pusat pemerintahan RI berada di Yogyakarta.
- 2) Pada peristiwa serangan1 Maret 1949 di Yogyakarta, Sri Sultan Hamengkubuwono IX merupakan salah seorang yang mengatur siasat perang .
- 3) Pada tanggal 27 Desember 1949, ketika berlangsung pengakuan kedaulatan oleh Belanda di Jakarta, Sri Sultan mewakili Indonesia menerima kedaulatan dari Dr.Lovink , wakil pemerintah Belanda.

D. Panglima Besar Jendral Sudirman

Jendral Sudirman dilahirkan pada tanggal 24 Januari 1916 di Purbalingga, Jawa Tengah . Beliau adalah tokoh pejuang dan pendiri TNI. Sebelum menjadi tentara, Jendral Sudirman pernah menjadi guru di Sekolah Muhammadiyah. Setelah menamatkan pendidikan tentaranya, beliau diangkat menjadi Komandan Batalion PETA di Kroya, Cilacap, Jawa Tengah. Berikut adalah berbagai peran yang dilakukan oleh jendral Sudirman dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan :

- 1) Setelah Indonesia merdeka, Sudirman ditugaskan diwilayah Banyumas dengan pangkat letnan. Dengan taktik diplomasi (berunding) , Sudirman berhasil mendesak pasukan Jepang menyerahkan senjatanya. Banyumas kemudian sepenuhnya dikuasai tentara Indonesia . Selanjutnya Sudirman diangkat sebagai Panglima Divisi V Banyumas.
- 2) Semasa Jend.Sudirman menjabat sebagai Panglima Divisi V Banyumas, pasukan sekutu mendarat di Jawa Tengah . Sebagai panglima, beliau berusaha mempertahankan wilayahnya dengan taktik perang gerilya.
- 3) Perang yang dilakukan beliau tidak hanya di Banyumas , namun meluas sampai Ambarawa. Di Ambarawa Jendral Sudirman beserta pasukannya berhasil memukul mundur pasukan sekutu (tentara Inggris) hingga kembali ke Semarang.
- 4) Pada tanggal 18 Desember 1945 Jend.Sudirman dilantik dan diangkat sebagai Panglima Besar TKR oleh presiden Soekarno dan pangkatnya naik menjadi Jendral.
- 5) Jendral Sudirman bertugas menyusun organisasi TKR dan memimpin perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Bersama Letnan Jendral Urip Somoharjo , Jend.Sudirman mengubah TKR menjadi TRI (Tentara Republik Indonesia). Pada tanggal 3 Juni 1947, TRI kembali berganti nama menjadi TNI.

C. Metode Pembelajaran :

permainan, tanya jawab, penugasan dan diskusi

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan IV

Langkah-langkah Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan I

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Inti	a. Siswa mendengarkan ulasan materi pengantar mengenai perjuangan secara fisik yang dilakukan pahlawan dalam usaha untuk mempertahankan kemerdekaan b. Siswa melaksanakan permainan Papan Memori (1) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (2) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (3) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (4) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (5) Siswa memperhatikan gambar slide untuk kali ketiga c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai gambar slide : Kelompok 1 berdiskusi tentang pertempuran di Surabaya Kelompok 2 berdiskusi tentang pertempuran di Bandung Kelompok 3 berdiskusi tentang pertempuran di Semarang Kelompok 4 berdiskusi tentang pertempuran di Ambarawa d. Siswa mendiskusikan tema pembahasan dengan bimbingan dari guru e. Siswa bertanya jawab dengan guru f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
Kegiatan Penutup	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

Pertemuan V

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mendengarkan ulasan materi pengantar mengenai perjuangan secara diplomasi yang dilakukan pahlawan dalam usaha untuk mempertahankan kemerdekaan b. Siswa melaksanakan permainan Papan Memori <ul style="list-style-type: none"> (1) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (2) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (3) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (4) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (5) Siswa memperhatikan gambar slide untuk kali ketiga c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai gambar slide : <ul style="list-style-type: none"> Kelompok 1 berdiskusi tentang perjanjian Linggarjati Kelompok 2 berdiskusi tentang perjanjian Renville Kelompok 3 berdiskusi tentang perjanjian Roem-Royen Kelompok 4 berdiskusi tentang Konferensi Meja Bundar c. Siswa mendiskusikan tema pembahasan dengan bimbingan dari guru d. Siswa bertanya jawab dengan guru e. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

Pertemuan VI

Tahap Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	a. Siswa membalas salam dari guru dan berdoa b. Siswa mendengarkan apersepsi dari guru c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Inti	a. Siswa mendengarkan ulasan materi pengantar tokoh-tokoh yang berperan dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan dan cara menghargai jasa para pahlawan b. Siswa melaksanakan permainan Papan Memori (1) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (2) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (3) Siswa memperhatikan gambar slide yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama satu menit. (4) Siswa mengingat gambar slide selama satu setengah menit. (5) Siswa memperhatikan gambar slide untuk kali ketiga c. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai gambar slide : Kelompok 1 berdiskusi tentang tokoh Ir Soekarno Kelompok 2 berdiskusi tentang Drs Moh Hatta Kelompok 3 berdiskusi tentang Jendral Sudirman Kelompok 4 berdiskusi tentang Sultan Hamengku Buwono IX d. Siswa mendiskusikan tema pembahasan dengan bimbingan dari guru e. Siswa bertanya jawab dengan guru f. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
Kegiatan Penutup	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran b. Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

E. Sumber dan Media Belajar :

1. Sumber :

Susilaningih, Endang, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media : LCD dan slide powerpoint.

F. Penilaian

2. Tes : pilihan ganda

Instrumen : soal evalusai (terlampir)
3. Nontes: observasi
Instrumen : lembar observasi (terlampir)

Yogyakarta, Maret 2016

Mengetahui
Guru Kelas V

Peneliti

Sri Sundari
NIP. 1961227 1982012 008

Maulana P
NIM. 12108241067

Slide Powerpoint Siklus II

PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

1. Pertempuran di Surabaya



2. Pertempuran di Bandung



3. Pertempuran di Semarang





4. Pertempuran di Ambarawa



PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN
KEMERDEKAAN INDONESIA SECARA
DIPLOMASI

1. PERJANJIAN LINGGARJATI





Gb.3.13 Suasana perundingan antara Indonesia dengan Belanda yang diprakarsai diplomat Inggris Lord Kilberrn. Sumber: 30 Tahun Indonesia Merdeka 1, PT Tira Pustaka, 1983, hlm.117.



2. PERJANJIAN RENVILLE



3. PERJANJIAN ROEM-ROYEN





4. KONFERENSI MEJA BUNDAR



TOKOH YANG BERPERAN DALAM
MEMPERTAHAKAN KEMERDEKAAN
INDONESIA

1. Ir Soekarno



2. Drs Moh Hatta



3. Jenderal Soedirman



4. Sultan Hamengku Buwono IX



1. Belanda datang ke Indonesia membonceng tentara sekutu dengan nama
 - a. VOC
 - b. KNIL
 - c. RAPWI
 - d. NICA
2. Pimpinan tentara sekutu yang mendarat di Surabaya adalah Brigadir Jendral
 - a. A.W.S Mallaby
 - b. Stamford Raffles
 - c. T.E.D Kelly
 - d. Westerling
3. Di Bandung, Pasukan Sekutu berhasil menduduki hampir seluruh kota. Hal ini membuat para pejuang terdesak ke Bandung bagian
 - a. Utara
 - c. Selatan

- b. Timur d. Barat
4. Komandan Resimen yang gugur dalam pertempuran di Ambarawa adalah
- a. Sudirman c. Isdiman
- b. A.H. Nasution d. Bung Tomo
5. Nama divisi keamanan rakyat Medan adalah
- a. Macan c. Kuda
- b. Garuda d. Banteng
6. Dokter yang memeriksa sumber air yang diberi racun di Semarang adalah
- a. Kariadi c. Soekarno
- b. Soejarwo d. Moh Hatta
7. Pasukan yang dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai dalam perang Bali adalah
- a. Ciung Mahesa
- b. Ciung Wanara
- c. Ciung Anoman
- d. Ciung Ramayana
8. Untuk mengenang peristiwa pertempuran di Surabaya maka tanggal 10 November diperingati sebagai hari
- a. Infantri c. Kemerdekaan
- b. Pahlawan d. Pertempuran
9. Dibawah ini yang bukan merupakan tujuan awal kedatangan tentara sekutu adalah
- a. Melucuti senjata tentara Jepang
- b. Mengambilalih pemerintahan di Indonesia
- c. Membebaskan tawanan Jepang
- d. Mencari penjahat perang
10. Pasukan I Gusti Ngurah Rai berperang sampai titik darah penghabisan melawan tentara sekutu di desa
- a. Rana c. Kuta
- b. Marga d. Denpasar

Kunci Jawaban :

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. A | 7. B |
| 3. C | 8. B |
| 4. C | 9. B |
| 5. D | 10. B |

Lampiran 2. Lembar Observasi Guru Selama Proses Pembelajaran IPS
LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI

Kriteria Penilaian.

N o	Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat	Sangat baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna gambar itu dengan cepat, suara yang lantang, bahasa mudah dipahami dan keadaan siswa memperhatikan dengan cermat, tidak ada yang mencatat	5
		Baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar itu dengan cepat, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan dan tidak ada yang mencatat	4
		Cukup	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat	3
		Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat atau bermain sendiri	2
		Sangat Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa tidak memperhatikan guru	1
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang	Sangat baik	Semua siswa diam sambil mengingat gambar yang baru saja ditampilkan di slide	5
		Baik	Hampir semua siswa diam sambil mengingat gambar yang baru saja ditampilkan di slide, namun ada beberapa siswa yang mau mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru	4
		Cukup	Siswa diam dan mencatat materi, siswa bermain sendiri, guru langsung memperingatkan agar untuk mengingat makna gambar	3

	semuanya di dalam kepala	Kurang	Siswa bermain sendiri atau mengobrol dengan temannya dan diperingatkan oleh guru untuk mengingat-ingat gambar dan maknanya	2
		Sangat Kurang	Siswa berbicara sendiri atau mengobrol dengan temannya dan tidak diperingatkan oleh guru untuk mengingat-ingat gambar dan maknanya	1
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi di Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.	Sangat baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna gambar itu dengan cepat, suara yang lantang, bahasa mudah dipahami dan keadaan siswa memperhatikan dengan cermat, tidak ada yang mencatat	5
		Baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar itu dengan cepat, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan dan tidak ada yang mencatat	4
		Cukup	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat	3
		Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat atau bermain sendiri	2
		Sangat Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa tidak memperhatikan guru	1
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengula	Sangat baik	Semua siswa diam sambil mengingat gambar yang baru saja ditampilkan di slide	5
		Baik	Hampir semua siswa diam sambil mengingat gambar yang baru saja ditampilkan di slide, namun ada beberapa siswa yang mau mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru	4
		Cukup	Siswa diam dan mencatat materi, siswa bermain sendiri, guru langsung memperingatkan agar	3

	ng semuany a di dalam kepala lagi		untuk mengingat makna gambar	
		Kurang	Siswa bermain sendiri atau mengobrol dengan temannya dan diperingatkan oleh guru untuk mengingat-ingat gambar dan maknanya	2
		Sangat Kurang	Siswa berbicara sendiri atau mengobrol dengan temannya dan tidak diperingatkan oleh guru untuk mengingat-ingat gambar dan maknanya	1
5	Guru menunjukan slide untuk kali ketiga dan terakhir	Sangat baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna gambar itu dengan cepat, suara yang lantang, bahasa mudah dipahami dan keadaan siswa memperhatikan dengan cermat, tidak ada yang mencatat	5
		Baik	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar itu dengan cepat, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan dan tidak ada yang mencatat	4
		Cukup	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa mudah dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat	3
		Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa memperhatikan, namun ada beberapa yang mencatat atau bermain sendiri	2
		Sangat Kurang	Pada saat guru menunjukkan gambar, guru juga menerangkan makna dari gambar dengan terburu-buru, suara kurang keras, bahasa sukar dipahami, keadaan siswa tidak memperhatikan guru	1
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar	Sangat baik	Waktu berdiskusi sesuai rencana, guru membimbing setiap kelompok diskusi, respon siswa baik	5
		Baik	Waktu berdiskusi sesuai rencana, respon siswa baik, guru membimbing beberapa kelompok	4
		Cukup	Waktu berdiskusi sesuai rencana, guru membimbing beberapa kelompok, respon siswa kurang baik	3

	slide	Kurang	Waktu berdiskusi tidak sesuai rencana, guru membimbing sebagian kelompok, respon siswa kurang baik	2
		Sangat Kurang	Waktu berdiskusi tidak sesuai rencana, guru tidak membimbing setiap kelompok, respon siswa kurang baik	1
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya	Sangat baik	Waktu presentasi sesuai rencana, semua kelompok dapat presentasi, guru memberikan balikan kepada setiap kelompok	5
		Baik	Waktu presentasi sesuai rencana, beberapa kelompok dapat presentasi, guru memberikan balikan	4
		Cukup	Waktu presentasi sesuai rencana, beberapa kelompok dapat presentasi, guru tidak memberikan balikan	3
		Kurang	Waktu presentasi sedikit, beberapa kelompok dapat presentasi, guru tidak memberikan balikan	2
		Sangat Kurang	Guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk presentasi	1

Pelaksanaan Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus I

1. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus I Pertemuan 1

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
 Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas / Semester : V / 2
 Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.
 Observer :Maulana P
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Februari 2016
 Siklus /pertemuan : 1 / 1

Petunjuk pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **sangat kurang**

6.

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.			√			Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang kurang keras, terburu-buru, namun semua siswa memperhatikan
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint				√		Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa

	yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.						yang sukar dipahami, suara yang kurang keras, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa baik, suara yang kurang keras, semua siswa memperhatikan
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide					√	Karena waktu cepat berlalu siswa tidak sadar kalau waktu diskusi telah habis dan mereka segera mengumpulkan hasil diskusi
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya					√	Tidak ada sesi presentasi karena waktu sudah habis

2. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus I Pertemuan 2

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta

Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V / 2

Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.

Observer : Maulana P

Hari / Tanggal : Jumat / 26 Februari 2016

Siklus / pertemuan : 1 / 2

Petunjuk Pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **sangat kurang**

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide					√	Guru langsung ke sesi presentasi melanjutkan pertemuan sebelumnya
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya				√		Siswa masih malu-malu dalam menyampaikan hasil presntasinya

3. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus I Pertemuan 3

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
 Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas / Semester : V / 2
 Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.
 Observer : Maulana P
 Hari / Tanggal : Senin / 29 Februari 2016
 Siklus / pertemuan : I / 3

Petunjuk Pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang**

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, terburu-buru, namun semua siswa memperhatikan
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.			√			Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang kurang keras, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan

4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang mencatat tetapi langsung diperingatkan oleh guru
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa baik, suara yang kurang keras, semua siswa memperhatikan
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide			√			Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya			√			Siswa sudah mulai berani tampil di depan kelas untuk presentasi

Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS

menggunakan Pelaksanaan Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan

Papan Memori Siklus II

4. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus II Pertemuan 4

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta

Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / semester : V / 2

Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.

Observer : Maulana P

Hari / Tanggal : Senin / 4 Maret 2016

Siklus / pertemuan : II / 4

Petunjuk Pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang**

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, terburu-buru, beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala				√		Ada beberapa yang bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebelahny
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, hampir semua siswa sudah memperhatikan
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang bermain sendiri tetapi langsung diperingatkan oleh guru
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir	√					Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa baik, suara yang keras, semua siswa memperhatikan
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide		√				Sesi diskusi berjalan lancar dari pada pertemuan sebelumnya
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya			√			Siswa sudah berani tampil dan antusias untuk bertanya dan mengemukakan pendapat tentang gambar-gambar permainan Papan Memori

5. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus II Pertemuan 5

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
 Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas / semester : V / 2
 Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.
 Observer : Maulana P
 Hari / Tanggal : Jumat / 14 Maret 2016
 Siklus / pertemuan : II / 5

Petunjuk Pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat kurang**

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.		√				Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala		√				Hampir semua siswa sudah tenang dan mengingat gambar yang baru saja ditampilkan
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan	√					Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, semua siswa sudah memperhatikan

	mencatat apapun selama itu.						
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang bermain sendiri tetapi langsung diperingatkan oleh guru
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir	√					Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa baik, suara yang keras, semua siswa memperhatikan
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide		√				Siswa sudah berdiskusi dengan disiplin dan tidak ramai
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya			√			Siswa sudah berani tampil dan aktif untuk bertanya

6. Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS menggunakan Model Permainan Papan Memori Siklus II Pertemuan 6

Nama Sekolah : SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
 Alamat Sekolah : Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Yogyakarta
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas / semester : V / 2
 Pelaksana Tindakan : Sri Sundari, S.Pd.
 Observer : Maulana P
 Hari / Tanggal : Senin / 18 Maret 2016
 Siklus / pertemuan : II / 6

Petunjuk Pengisian lembar observasi:

1. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 5** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **sangat baik**
2. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 4** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **baik**
3. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 3** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan **cukup baik**
4. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 2** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **kurang baik**
5. Berikan tanda (√) pada kolom **angka 1** ketika subjek melakukan aspek yang diamati dengan sangat **sangat kurang**

No	Kegiatan	Hasil Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.			√			Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan suara yang kurang keras, beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan
2	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala			√			Beberapa siswa ada yang berbicara sendiri dan mengobrol dengan temannya
3	Guru menunjukkan gambar slide atau presentasi Powerpoint yang bergerak cepat dimana siswa tidak diperbolehkan mencatat apapun selama itu.	√					Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa yang baik, suara yang keras, semua siswa sudah memperhatikan
4	Siswa mempunyai waktu setengah menit untuk mengulang semuanya di dalam kepala lagi		√				Hampir semua siswa tenang untuk mengingat gambar, namun ada beberapa yang bermain sendiri tetapi langsung diperingatkan oleh guru
5	Guru menunjukkan slide untuk kali ketiga dan terakhir	√					Guru menunjukkan gambar dan menerangkan maknanya dengan bahasa baik, suara yang keras, semua siswa memperhatikan
6	Siswa secara berkelompok mendiskusikan gambar-gambar slide		√				Siswa sudah berdiskusi dengan kelompoknya dan sesekali bertanya kepada guru jika ada yang tidak jelas
7	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya	√					Siswa sudah berani tampil dan aktif untuk bertanya dan menjawab

Lampiran 3. Lembar Observasi Keaktifan Siswa

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI

Kriteria Penilaian

No	Indikator	Kriteria	Deskripsi	Skor
1	Visual Activities	Sangat baik	Siswa dapat memperhatikan penjelasan dari guru, membaca materi pelajaran, mengamati gambar-gambar	5
		Baik	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, membaca materi pelajaran, namun kurang dalam mengamati gambar-gambar yang ditampilkan	4
		Cukup	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru, mengamati gambar-gambar, tidak membaca materi pelajaran	3
		Kurang	Siswa membaca materi pelajaran, tidak mengamati gambar-gambar, tidak memperhatikan penjelasan dari guru	2
		Sangat kurang	Siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, tidak mengamati gambar-gambar, tidak membaca materi pelajaran	1
2	Oral activities	Sangat baik	Siswa berani menyatakan pendapat dan berani bertanya	5
		Baik	Siswa berani menyatakan pendapat dan bertanya setelah ditunjuk oleh guru	4
		Cukup	Siswa menyatakan pendapat dan bertanya namun masih malu-malu	3
		Kurang	Siswa bertanya dan sesekali mengemukakan pendapat	2
		Sangat kurang	Siswa tidak bertanya dan mengemukakan pendapat	1
3	Listening activities	Sangat baik	Siswa mendengarkan ketika guru menerangkan dan teman yang sedang menyatakan pendapat	5
		Baik	Siswa mendengarkan ketika guru menerangkan dan teman yang sedang menyatakan pendapat setelah diingatkan oleh guru	4
		Cukup	Siswa mendengarkan ketika guru menerangkan dan sesekali mendengarkan teman yang sedang menyatakan pendapat	3
		Kurang	Siswa mendengarkan ketika teman mengemukakan pendapat dan sering ditegur	2

			guru karena ramai saat guru menerangkan materi	
		Sangat kurang	Siswa mengobrol dengan teman atau ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi dan saat siswa mengemukakan pendapat	1
4	Writing activities	Sangat baik	Siswa mencatat materi pelajaran dan hasil diskusi	5
		Baik	Siswa mencatat materi pelajaran dan hasil diskusi setelah diingatkan oleh guru	4
		Cukup	Siswa mencatat materi namun tidak mencatat hasil diskusi	3
		Kurang	Siswa sesekali mencatat materi dan lebih banyak bicara dengan teman sebelahnya	2
		Sangat kurang	Siswa tidak mencatat materi dan hasil diskusi	1
5	Mental activities	Sangat baik	Siswa mampu memecahkan soal dan berani menyimpulkan pelajaran	5
		Baik	Siswa mampu memecahkan soal dan berani menyimpulkan setelah ditunjuk oleh guru	4
		Cukup	Siswa berani menyimpulkan pelajaran namun tidak mampu memecahkan soal	3
		Kurang	Siswa mampu memecahkan soal namun tidak berani menyimpulkan materi pelajaran	2
		Sangat kurang	Siswa tidak mampu memecahkan soal dan tidak berani menyimpulkan materi pelajaran	1
6	Emotional activities	Sangat baik	Siswa bersemangat dan tenang saat mengikuti pelajaran dan berani tampil saat presentasi	5
		Baik	Siswa bersemangat dan tenang saat mengikuti pelajaran namun masih malu-malu saat presentasi	4
		Cukup	Siswa bersemangat dan tenang saat mengikuti pelajaran	3
		Kurang	Siswa tenang tapi tidak bersemangat saat pelajaran	2
		Sangat kurang	Siswa tidak bersemangat dan tenang saat pelajaran dan tidak berani tampil saat presentasi	1

Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Nama	Point Keaktifan					
		Visual	Oral	Listening	Writing	Mental	Emotional
1	Gilang Putra P	3	3	4	4	3	5
2	Orni Mega Safitri	4	3	3	4	4	4
3	Ronald Hapsoro	4	4	4	5	4	4
4	Steven Arya P	5	5	3	4	3	4
5	Risma Dian F	4	3	4	4	4	4
6	Hanifah Nada D	3	3	2	5	5	4
7	Reihan Dzilan S	4	5	3	4	4	5
8	Yudika Risgani	5	3	2	3	3	4
9	Gheffira Alena S	3	3	4	4	3	4
10	Prima Pamungkas	5	2	2	3	4	3
11	Atha Kurnia M	3	3	4	4	3	4
12	Riana Oktafiani	4	5	3	4	3	4
13	Elisa Razief	5	3	4	3	4	5
14	Arsita Maharani	5	3	3	4	4	4
15	Prabowo Indra K	4	5	4	4	3	4
Jumlah		60	51	56	58	55	57
Persentase		80,89 %	68 %	75,33 %	78 %	73,33 %	76,44 %
Rata-rata Indikator		75,33 %					

Keterangan: Indikator perilaku siswa dalam proses belajar mengajar:

1. *Visual activities*: Siswa memperhatikan penjelasan guru, membaca materi pelajaran, mengamati gambar-gambar
2. *Oral activities*: Siswa menyatakan pendapat, bertanya dalam diskusi
3. *Listening activities*: Siswa mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat
4. *Writing activities*: Siswa mencatat materi dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil diskusi
5. *Mental activities*: Siswa mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain dan memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran
6. *Emotional activities*: Siswa berani tampil untuk presentasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran

Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Nama	Point Keaktifan					
		Visual	Oral	Listening	Writing	Mental	Emotional
1	Gilang Putra P	5	4	4	3	5	4
2	Orni Mega Safitri	4	3	5	4	4	5
3	Ronald Hapsoro	4	4	5	4	4	5
4	Steven Arya P	5	4	4	5	5	4
5	Risma Dian F	4	5	4	3	4	4
6	Hanifah Nada D	4	4	4	4	4	5
7	Reihan Dzilan S	5	5	5	5	4	4
8	Yudika Risgani	4	4	4	3	3	3
9	Gheffira Alena S	3	3	4	3	4	5
10	Prima Pamungkas	4	3	3	3	3	4
11	Atha Kurnia M	4	3	5	4	4	4
12	Riana Oktafiani	4	4	5	5	3	4
13	Elisa Razief	5	4	5	3	4	3
14	Arsita Maharani	4	3	4	3	3	4
15	Prabowo Indra K	4	4	5	5	5	4
Jumlah		62	57	60	63	61	62
Persentase		84,63 %	76,67 %	80,97 %	85,67 %	82,33 %	84,63 %
Rata-rata Indikator		82,52 %					

Keterangan: Indikator perilaku siswa dalam proses belajar mengajar:

1. *Visual activities*: Siswa memperhatikan penjelasan guru, membaca materi pelajaran, mengamati gambar-gambar
2. *Oral activities*: Siswa menyatakan pendapat, bertanya dalam diskusi
3. *Listening activities*: Siswa mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat
4. *Writing activities*: Siswa mencatat materi dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil diskusi
5. *Mental activities*: Siswa mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain dan memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran
6. *Emotional activities*: Siswa berani tampil untuk presentasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran

A. Distribusi Nilai Evaluasi Belajar Siswa

No	Nama	Siklus		Rata-rata
		1	2	
1	Gilang Putra P	70	80	75
2	Orni Mega Safitri	60	80	70
3	Ronald Hapsoro	80	100	90
4	Steven Arya P	70	100	85
5	Risma Dian F	60	70	65
6	Hanifah Nada D	60	60	60
7	Reihan Dzilan S	80	80	80
8	Yudika Risgani	60	70	65
9	Gheffira Alena S	50	60	55
10	Prima Pamungkas	40	30	35
11	Atha Kurnia M	80	80	80
12	Riana Oktafiani	70	90	80
13	Elisa Razief	70	80	75
14	Arsita Maharani	60	80	70
15	Prabowo Indra K	80	100	90
Rata-rata		66,67	84	76,33

Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru dan Siswa

Lembar Wawancara Guru

- 1) Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

- 2) Bagaimana upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

- 3) Apa saja kendala dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

- 4) Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut?

Jawab :

- 5) Apa saja kelebihan dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Lembar Wawancara Siswa

- 1) Apakah kamu memperhatikan penjelasan dari guru?

Jawab :

- 2) Apakah kamu membaca materi pelajaran?

Jawab :

- 3) Apakah kamu mengamati gambar-gambar?

Jawab :

- 4) Apakah kamu menyatakan pendapat selama pembelajaran?

Jawab :

- 5) Apakah kamu bertanya dalam diskusi?

Jawab :

- 6) Apakah kamu mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran?

Jawab :

- 7) Apakah kamu mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat?

Jawab :

- 8) Apakah kamu mencatat materi dalam proses pembelajaran?

Jawab :

- 9) Apakah kamu mencatat hasil diskusi?

Jawab :

- 10) Apakah kamu mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain?

Jawab :

- 11) Apakah kamu mampu memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran?

Jawab :

- 12) Apakah kamu berani tampil untuk presentasi?

Jawab :

- 13) Apakah kamu bersemangat mengikuti pembelajaran?

Jawab :

Transkrip Wawancara Guru

Siklus I

- (1) Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Ada siswa sangat aktif, ada siswa yang cukup aktif, dan ada siswa yang kurang aktif.

- (2) Bagaimana upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Guru harus bisa menguasai kondisi kelas agar siswa lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat

- (3) Apa saja kendala dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori, pembagian kelompok yang belum merata pada siklus I, masih ada siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran, dan siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori.

- (4) Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut?

Jawab :

Guru harus lebih telaten dalam menjelaskan model permainan Papan Memori, pembagian kelompok lebih merata, dan guru harus tegas dalam mengkondisikan peserta didik.

- (5) Apa saja kelebihan dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Siswa lebih aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, melatih siswa untuk mengingat informasi, menambah wawasan dan pengalaman siswa dalam belajar, melatih kerjasama antar siswa. Model Papan Memori lebih baik digunakan daripada ceramah.

Siklus II

- (1) Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Keaktifan siswa meningkat pada siklus II. Siswa kelas V sudah bisa mengikuti alur model permainan Papan Memori. Ketika diskusi siswa bertanya dan menjawab pertanyaan. Ketika permainan Papan Memori siswa mengerti dengan ketentuan permainan Papan Memori.

- (2) Bagaimana upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS ketika menggunakan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Upaya yang harus dilakukan yaitu memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai gambar-gambar, dan agar guru lebih memotivasi siswa.

- (3) Apa saja kendala dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Waktu jam pelajaran IPS kurang. Siswa sering kali lupa dengan waktu ketika mereka sedang asyik berdiskusi. Selain itu terdapat beberapa siswa yang ribut dan ini dikhawatirkan akan mengganggu konsentrasi belajar teman di sebelahnya.

- (4) Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut?

Jawab :

Guru harus mengatur waktu dengan baik dan optimal. Guru harus tegas terhadap siswa yang ribut sendiri.

- (5) Apa saja kelebihan dari penggunaan model permainan Papan Memori?

Jawab :

Siswa lebih aktif dan hasil belajar siswa lebih optimal. Pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan.

Transkrip Wawancara Siswa

Narasumber:

- a. Gilang Putra P
- b. Ronald Hapsoro
- c. Risma Dian F

1. Apakah kamu memperhatikan penjelasan dari guru?

Jawab :

- a. Ya, saya sering memperhatikan penjelasan dari guru
- b. Kadang-kadang, untuk materi yang saya sukai dan menarik saya sering memperhatikan
- c. Ya, dalam menjelaskan bu guru sangat telaten sehingga membuat saya menyukai IPS

2. Apakah kamu membaca materi pelajaran?

Jawab :

- a. Ya, saya suka membaca terutama yang berkaitan dengan sejarah
- b. Ya, saya membaca materi pelajaran tapi kadang suka bosan dan mengantuk
- c. Ya, saya membaca materi pelajaran

3. Apakah kamu mengamati gambar-gambar?

Jawab :

- a. Ya, ketika gambar ditayangkan saya mengamatinya
- b. Ya, saya sangat suka dengan gambar daripada tulisan
- c. Ya, gambar-gambar itu membuat lebih jelas materi yang disampaikan

4. Apakah kamu menyatakan pendapat selama pembelajaran?

Jawab :

- a. Kadang-kadang, tapi suka malu kalau mau berpendapat
- b. Kadang-kadang, saya belum berani dan malu pada teman lain
- c. Ya, jika ditanya saya akan berpendapat

5. Apakah kamu bertanya dalam diskusi?

Jawab :

- a. Kadang-kadang, kalau ada yang ingin ditanyakan
- b. Kadang-kadang
- c. Kadang-kadang, tapi seringkali saya malu

6. Apakah kamu mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran?

Jawab :

- a. Ya, saya mendengarkan ketika bu guru menerangkan
- b. Ya, saya mendengarkan tapi kadang sering ngobrol dengan teman
- c. Ya, saya sangat suka IPS jadi saya sering mendengarkan

7. Apakah kamu mendengarkan ketika ada teman yang presentasi dan mengemukakan pendapat?

Jawab :

- a. Ya, saya mendengarkan
- b. Kadang-kadang
- c. Ya, saya sering mendengarkan

8. Apakah kamu mencatat materi dalam proses pembelajaran?

- Jawab :
- a. Kadang-kadang, karena saya menulisnya lama jadi sering tertinggal
 - b. Ya, saya akan mencatat materi
 - c. Ya, saya selalu mencatat
9. Apakah kamu mencatat hasil diskusi?
- Jawab :
- a. Kadang-kadang, saya sering tertinggal
 - b. Jarang, kalau saya lebih sering mendengarkan saja
 - c. Ya, kalau sempat saya akan menulisnya
10. Apakah kamu mampu memecahkan soal yang diberikan guru atau siswa lain?
- Jawab :
- a. Kadang-kadang
 - b. Kadang-kadang
 - c. Kadang-kadang
11. Apakah kamu mampu memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran?
- Jawab :
- a. Kadang-kadang
 - b. Kadang-kadang
 - c. Kadang-kadang
12. Apakah kamu berani tampil untuk presentasi?
- Jawab :
- a. Ya, sekarang saya sudah berani
 - b. Ya, meski masih grogi saya mulai terbiasa
 - c. Ya, awalnya tidak berani tapi sekarang sudah berani
13. Apakah kamu bersemangat mengikuti pembelajaran?
- Jawab :
- a. Ya, saya suka pelajaran IPS
 - b. Ya
 - c. Ya, saya selalu bersemangat
14. Apakah kamu tenang dan memperhatikan dalam proses pembelajaran?
- Jawab :
- a. Ya, saya akan memperhatikan ketika guru menerangkan
 - b. Ketika bosang saya sering tidak memperhatikan
 - c. Ya, saya akan tenang ketika guru mengajar

Lampiran 5. Foto-foto Penelitian



Gambar 5. Guru membuka pelajaran
Sumber : Dokumentasi pribadi



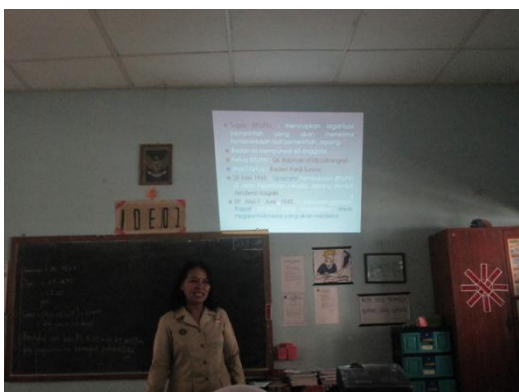
Gambar 6. Guru menyampaikan apersepsi
Sumber : Dokumentasi pribadi



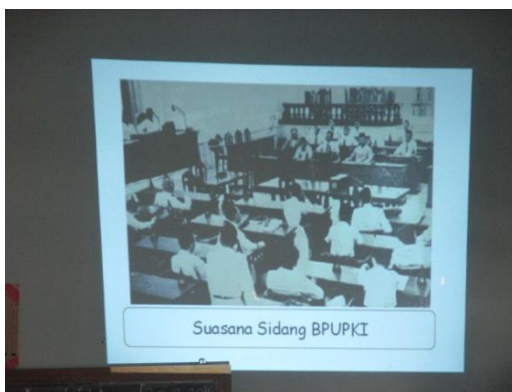
Gambar 7. Guru memberi pengantar materi
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 8. Siswa mendengarkan guru
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 9.



Gambar 10.
Guru menerapkan model permainan papan memori
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 11. Siswa mengamati powerpoint
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 12. Siswa sedang berdiskusi
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 13. Guru membimbing diskusi
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 14. Siswa sedang presentasi
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 15.
Peneliti melakukan refleksi dengan guru



Gambar 16.
Peneliti mewawancarai siswa

Lampiran 6. Surat-surat Perijinan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 1099./UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

16 Februari 2016

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Maulana Priyahardanta
NIM : 12108241067
Prodi/Jurusan : PGSD/PSD
Alamat : Jangkungan RT 1 RW 4, Deyangan. Mertoyudan, Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Suryodiningratan 2
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Waktu : Februari-Maret
Judul : Penerapan Model Permainan Papan Memori untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V di SD Suryodiningratan 2 Tahun Ajaran 2015/2017

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP196009021987021001



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0597
1124/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 1099/UN34.11/PL/2016 Tanggal : 16 Februari 2016

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : MAULANA PRIYAHARDANTA
No. Mhs/ NIM : 12108241067
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. E. Kus Eddy Sartono, M.Si.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENERAPAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD SURYODININGRATAN 2 TAHUN AJARAN 2015/2016

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 17 Februari 2016 s/d 17 Mei 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

MAULANA
PRIYAHARDANTA

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 17-02-2016
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN

SEKOLAH DASAR NEGERI SURYODININGRATAN 2

Alamat : Jl. Pugeran no. 21 Yogyakarta Kode Pos 55141 Telp. (0274) 386822

E-MAIL : suryo2.mj.jogja@gmail.com

HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id

WEB SITE : www.jogjakota.go

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 424/059

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRI WAHYUNI, S.Pd.SD

NIP : 19700511 199408 2 002

Pangkat. Gol : Penata TK. I, III d

Jabatan : Plt. Kepala Sekolah SD Negeri Suryodiningratan 2

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MAULANA PRIYAHARDANTA

NIM : 12108241067

Program Studi : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan uji coba penelitian pada tindakan kelas dengan judul " **PENERAPAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SD NEGERI SURYODININGRATAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016** " di SD Negeri Suryodiningratan 2, jl. Pugeran no. 21 Yogyakarta pada hari Jumat, tanggal 18 Maret 2016.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Maret 2016

Plt. Kepala Sekolah



SRI WAHYUNI, S.Pd.SD

NIP. 19007511 199408 2002